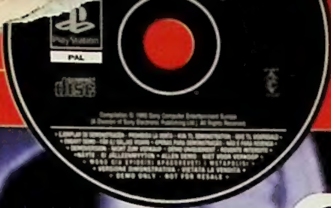


**EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N**

GRAN TURISMO 2, FIFA 2000, CRASH TEAM RACING, NBA 2000, RAINBOW 6, JADE COCOON, THIS IS FOOTBALL, PONG




SVENSKA

# PlayStation Magasinet

NUMMER 24


## VÄRLDENS BÄSTA BILSPEL ÄR TILLBAKA!

**SPELBAR DEMO PÅ CD:N**

**STOR ARTIKEL**

GRAN TURISMO 2™

THE REAL DRIVING SIMULATOR

## Spellistan

RECENSION OCH DEMO

## CRASH TEAM RACING

*SPEED FREAKS* BLIR OMKÖRT AV CRASH!

## FIFA 2000

EA:S SENASTE FOTBOLLSLIR UNDER LUPPEN

TÄVLING VINN TUFFA PRYLAR

## RESIDENT EVIL 3

ZOMBIE-FESTEN FORTSÄTTER. VI HAR PROVSPELAT!

## METAL GEAR SOLID BLIR FILM?

SENASTE NYHETERNA OCH RYKTENA INOM TV-SPELSVÄRLDEN

## 14 recensioner!

ALLA DE SENASTE SPELEN RECENSERADE

CRASH TEAM RACING
FIFA 2000
THIS IS FOOTBALL
PAC-MAN WORLD
MADDEN NFL 2000
WU-TANG: TASTE THE PAIN
WCW MAYHEM
NHL CHAMPIONSHIP 2000
EUROPEAN PGA GOLF
MUSIC 2000
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKING
MTV SNOWBOARDING
ROADSTER
WORMS ARMAGEDDON




TIDSAM 0740-12

12

7 388074 005903

Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 12 • 1999

PRIS: 59 KRONOR [INKLUSIVE MOMS]

Nintendo

# DONKEY KONG® 64







supported by
club Nintendo
www.nintendo-se.com

Only For



NINTENDO 64®

Äventyr för 1 spelare • 2-4 spelare i Battle Mode • Batteribackup • Rumble Pak • Dolby Surround • Wide Screen • Memory Expansion Pak ingår!

KÖP ELLER HYR DEN FR O M 9 DECEMBER!

# Red. har ordet

# UR INNEHÅLLET


## Prenumeration

Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08-617 23 80
www.prenservice.nu

## Redaktion

Chefredaktör: Tommy Rydling
Layout: Andreas Frisk, Anna Clason, Petter Sjölund
Korrektur: Therese Friberg, Ola Westerberg
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

## Medarbetare

Pidde Andersson
Andreas Bohary
Daniel Grigorov
Magnus Larsson
Morten Solholm
Daniel Törnqvist

## Engelsk redaktion

Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Jez Bridgeman, Milford Coppock, Simon Middleweek, Cathrine Channon, Dan Mayers, Nicky McClure, Andrea Teal, Pete Loretz, Martin Burton, Pete Wilton, James Price, Dean Evans, Kieron Gillen, Nicolas Di Costanzo, Jes Bickham, Sam Richards, Steve Bradley, David Harrison och Oliver Hurley

## Produktion

Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Rehola

## Utgivare

Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08-692 29 00 Fax: 08-653 50 00
e-post: psm@atlantic.medstroms.se
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

## Annonsbokning

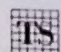
Medströms Dataförlag AB
Petrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12




 ISSN 1403-4336







TS-kontrollerad upplaga



**Det är något sjukt med hårdvaru-utvecklingen på PC-sidan. På ett sätt är det naturligtvis roligt att man kan köpa en dubbelt så snabb dator ett år efter att man köpte den förra. Men på spelsidan tycker jag det märks att hårdvaran utvecklas *för* snabbt.**

Vad grundar jag då detta påstående på? Jo, framför allt på att allt färre spel går att spela på någonting annat än ett topputrustad dator. Det betyder att man som spelintresserad datorägare måste lägga ut 4–6 000 kronor per år för att kunna spela det senaste Quake-spelet eller den tyngsta flygsimulatorn.

Sedan finns det också en tendens inom datorvärlden att helt tappa koncepten så snart man ges den tekniska möjligheten att spränga gränser. I stället för att koncentrera sig på att göra bra och genomtänkta spel började alla spelföretag för några år sedan göra "interaktiva filmer". Detta på grund av att cd-skivan gjorde sitt intrång i spelvärlden. Med ny lagringsmöjlighet och filmkomprimering översköljdes vi av usla "spel" med gamla avdankade skådisar i de filmade huvudrollerna (hej Mark Hamill och Malcolm McDowell).

Nu är det i stället 3D-grafikkort som gäller. Grafikkorten utvecklas i rasande takt, och spelutvecklarna har fullt sjå att programmera spelen tillräckligt snabbt innan det kommer en ny teknik som gör deras senaste spel helt omodernt rent grafiskt. Några exempel på vad detta kan ge för typ av spel är Rages *Millenium Soldier* och *Incoming* – snygga spel, men utan djup eller spelkänsla.

Ser man däremot till mer stabila spelplattformar, som PlayStation, har kvalitén på spelen sakta ökat från starten. Spelutvecklarna mognar och lär sig trolla med den hårdvara som finns tillgänglig, i stället för att blicka framåt mot en ny grafikkrets eller en ny version av DirectX från Microsoft. Det är sundare för spelutvecklarna och sundare för konsumenterna, som inte blir lurade av snygg grafik utan i stället kollar efter högt spelvärde.

Därmed inte sagt att jag inte ser fram emot PlayStation 2. Fyra år känns som en lagom intervall att uppdatera sin TV-spelskonsol.

*Tommy Rydling*

**Tommy Rydling (Chefredaktör)**

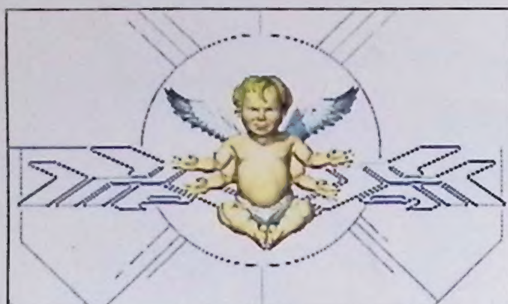





FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

# SVENSKA PlayStation Magasinet INNEHÅLL

NUMMER 24
NOVEMBER 1999



sidan **14**

## Messiah

Shinys chef Dave Perry visar upp den sjuka världen i *Messiah*.



sidan **36**

## Gran Turismo 2

Vi ger er en stor guide och provspelar världens kanske bästa bilspel.

## PÅ RITBORDET



## PROVSPELAT



## ANALYS



**"Nyårets stora vinnare, utan tvekan."**



20 Munch's Oddysee



36 Gran Turismo 2



16 N-GEN

16 Messiah



24 Resident Evil 3



22 ISS Pro Evolution



30 Medal of Honour



sidan **104**

## Crash Team Racing

Visst var *Speed Freaks* bra, men här kommer ett ännu bättre spel.

## RECENSIONER





**"Crash är tillbaka – och vilken comeback det är!"**

104 Crash Team Racing

## VARJE MÅNAD





10 Tekken Tag Tournament

## På CD:n




Okej, vi vet att vi utnämnde förra skivan till den bästa någonsin, men den här måste ju slå allt – en spelbar demo av *Gran Turismo 2* är få förunnat. Håll till godo!

**GRAN TURISMO 2** — Spelbar
Provåk Roma-banan i Italien i årets mest efterlängtade spel (som tyvärr är försenat till februari nästa år).

**FIFA 2000** — Spelbar
Testa milleniets sista *FIFA*-spel. Bara i PlayStation-Magasinet.

**CRASH TEAM RACING** — Spelbar
Crash Bandicoot kör om *Speed Freaks* med en noslängd.

**NBA 2000** — Spelbar
Alla sportspel heter nåt på "2000" nu för tiden. Det här är basketvarianten.

**RAINBOW 6** — Spelbar
Din chans att leka terrorist-bekämpare.

**JADE COCOON** — Spelbar
Samla monster och para ihop dem för att få fram större och mäktigare monster.

**THIS IS FOOTBALL** — Spelbar
Konstigt att titeln på Sonys fotbollsspel inte slutar med "2000".

**PONG** — Spelbar
Klassikern Pong får sig en rejäl ansiktslyftning, vilket inkluderar införandet av pingviner.

**ATARILAND COMPILATION** — Video
Kolla in retrospelen på gång från Atari.

# Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

## Ladda hem Bowie

I Eidos kommande spel *Omikron: Nomad Soul* finns åtta nyskrivna låtar av ingen mindre än David Bowie. David Bowie kommer även figurera i spelet som en påhittad artist i diverse barer där han framför låtarna. Som en aptitretare har Eidos lagt upp en av låtarna för nedladdning på sin hemsida. Adressen finner du nedan.
www.nomadsoul.com/music_fr.html

## Trasiga Dreamcast-spel

Segas konsol Dreamcast har fått en smakstart i USA. Men det kunde ha gått bättre med spelen. En stor del av Midways spel som skeppats till butik är nämligen belamrade med ett pressningsfel, som gör att de inte går att spela. Särskilt drabbade är spelen *Ready 2 Rumble* (kallas numera lite skämtsamt för *Ready 2 Crash*) och *Hydro Thunder*. Enligt Sega beror allt på en felaktig master-skiva hos en av cd-fabrikerna.

## Förvirring kring fighting-spel

Kommande fightingspelet *Shao Lin* skulle egentligen inte släppas i USA. Enligt utgivaren THQ har spelet inte en lika mottaglig marknad i USA. Huruvida det beror på att spelare i USA är mer kräsna än oss eller att vi i Europa är galna i fightingspel förtäljer inte historien.
Men nu har hur som helst THQ ändrat sig och meddelar att spelet visst ska släppas i USA. Fast inte förrän till våren år 2000.

## EA struntar i N64

Electronic Arts gör alla N64-ägare besvikna genom att meddela att de inte tänker utveckla *FIFA 2000* till den maskinen. Kanske får EA dåliga associationer av N64. Deras första spel till konsolen var *FIFA 64*, och det fullkomligen slaktades av en enig kritikerkår.
Den officiella anledningen till att *FIFA 2000* inte släpps på N64 är att EA inte är övertygade om att det skulle löna sig rent ekonomiskt.
(MCV)



SNAKE KOMMER TILL BÅDE PS2 OCH BIODUKEN

# METAL GEAR: BIOFILMEN

En källa på Konami avslöjade till PSM att skaparen av *Metal Gear Solid*, Hideo Kojima, haft topphemliga möten i Japan med killarna som regisserat *The Matrix* – bröderna Wachowski. Nu när den efterlängtade *Tomb Raider*-filmen börjar ta form, samtidigt som det talas om en *Final Fantasy*-film, lär det topphemliga mötet ha handlat om möligheterna att producera en *Metal Gear Solid*-film. Vem tror ni får huvudrollen? Keanu Reeves? Kurt Russell? Leonardo DiCaprio? Alla rykten startar här...

Det finns förstås en annan möjlig förklaring. Och det är att bröderna Wachowski kanske skulle gilla ett *Matrix*-spel, och att de då vill att Kojami ska hålla i tyglarna. Vår källa på Konami förklarade dock att detta inte var särskilt troligt, eftersom "Hideo har inte tid att jobba med något annat än *Metal Gear Solid*. Det är hans liv."

Detta uppenbarade sig för oss när vi talade med Konami om detaljerna kring *Metal Gear Solid 2*. De kunde bekräfta att Hideo Kojima börjat arbeta med uppföljaren till *Metal Gear Solid* – som ska komma till PlayStation2 – redan innan det första spelet lanserades här i Sverige.

PSM har hört att Snake den här gången ska ta sig an New York. Vår kontakt på Konami dementerade inte detta. Han citerade i stället Kojima, som tydligen är influerad av John Carpenters klassiker *Flykten från New York*: "Solid Snake är i princip Snake Plissken". Då kanske vi kan hoppas på ett soundtrack av John Carpenter? Det sägs att det ska finnas två spelbara karaktärer i *Metal Gear Solid 2*. Snake är naturligtvis en av dem, men vem är den andre? Meryl, kanske? Än en gång dementerade inte Konami ryktena.

Den grafiska prestandan hos PlayStation2 är så pass bra att vi kan förvänta oss att se Snake smyga omkring i en nära nog perfekt återgivning av New York. Kojima-san lär ge oss mer information om projektet ju närmare vi kommer lanseringen av PlayStation2 i Japan i mars.

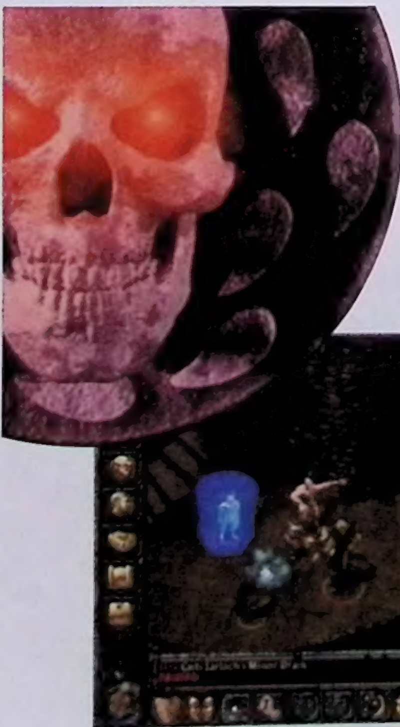
*Metal Gear Solid* är ett av de bästa spelen någonsin. Uppföljaren är på gång, och kanske till och med en film.





Magisk scen ur *Matrix* från bröderna Wachowski.

# MÄKTIGT ROLLSPEL TILL PSX



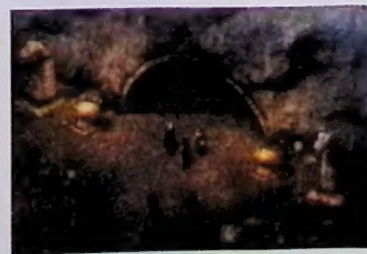
Det synnerligen populära rollspelet *Baldur's Gate* ska enligt obekräftade rykten på Internet släppas till PlayStation. Spelet, som bygger på de officiella Advanced Dungeons & Dragons-reglerna, har vunnit en rad utmärkelser i PC-världen.

I spelet tar du på dig rollen som en föräldralös yngling som levt hela sitt liv i den trygga staden Candlekeep. Så en kväll blir din styvfar brutalt mördad av en elak figur, som tydligen vill åt dig också. Så börjar äventyret, som utspelar sig utanför och i den jättelika staden Baldur's Gate. Upp till fem andra karaktärer kan slå dig följe, men du måste se till att de inte har radikalt olika syn på livet. I värsta fall kan dina kompanjoner börja slåss inbördes, och det är det minsta man behöver när en grupp vampyrvargar anfaller.

# FANTASY-SERIE BLIR PSX-SPEL

Fantasy-böckerna i serien om Elric av Melnibone ska ligga till grund för minst ett nytt rollspel till PlayStation. Det är företaget Octagon Entertainment som snappat upp rättigheterna, men det första spelet, som ska heta *Stormbringer*, beräknas inte vara klart förrän andra kvartalet år 2001.

Böckerna om Elric är skivna av Michael Moorcock. Nio böcker har getts ut i serien, och för många år sedan gav företaget Äventyrsspel ut böckerna på svenska.
www.octagon1.com
www.target.se



FRÅN CD TILL PAPPER

# SPELGRAFIK BLIR KONST

Allt eftersom grafiken i spel blivit bättre och bättre var det oundvikligt att bilderna till slut skulle ta steget över till det tryckta papperet. Snart kommer du kunna se en hel del spelrelaterade konstböcker och serier i tidningshyllorna. Håll utkik efter de här i synnerhet...



*Metal Gear Solid Art Book:* En 180-sidig hårdinbunden bok för soffbordet i vardagsrummet. Håller i pennan gör den berömde manga-artisten Yoji Shinkawa. Boken är full av skisser från spelet, och ger en inblick i hur *Metal Gear Solid* utvecklades från artistens synvinkel.

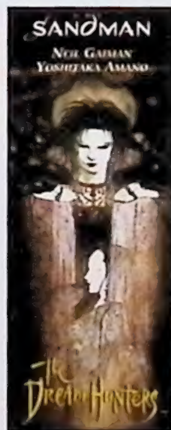
*Silent Hill* : Den här tecknade romanen fungerar som en spelguide till gåtorna i spelet. Romanen är skriven och tecknad av Neil Googe, som tidigare jobbat på *2000AD*.

*Tomb Raider/Witchblade*-serier: Titan släpper ännu en toppsamling för Lara Croft-fans.




*Sandman: The Dream Hunters:* Illustrerad av den legendariske *Final Fantasy*-konstnären Yoshitaka Amano och med manus av den berömde Neil Gaiman är den här boken en utsökt triumf. Ingen spelrelaterad bok bortsett från att konstnären alltså är samme man som jobbat med *Final Fantasy*.






Spelen blir böcker... den stiliserade konsten från spelen lämpar sig väl för att föras över till serieformat.

EVIL DEAD ÅTERUPSTÅR PÅ PLAYSTATION

# ASHES 2 ASHES

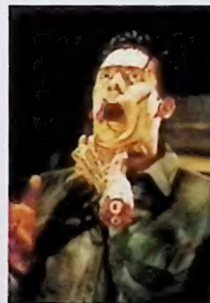


**Tidigare rapporterade vi ju om hur THQ ska göra ett spel som bygger på splatterfilmerna i *Evil Dead*-trilogin. Nu har det kommit fram ytterligare information om projektet, så vi känner oss tvungna att skriva lite mer om det.**

Till exempel har vi nu fått veta att huvudrollsinnehavaren i filmerna, Bruce Campbell, ska stå till tjänst med sin röst till spelet. Spelet tar vid åtta år efter sista delen i filmtrilogin, och än en gång hamnar vi i den ökända stugan ute i skogen. Handlingen kretsar kring Ash, huvudpersonen från filmerna, och hans problem med *Necronomicon Ex Mortis* (De dödas bok). En liten varning, bara: det här kommer bli ett mycket vuxet spel, med allt vad det innebär av kringhasande zombier som försöker ta tag i dig. Dags för lite försiktig ansning, med andra ord – medelst motorsåg.

Tanken med spelet är att förstärka *Evil Dead*-mytologin, så bered dig på skräckscener och splattereffekter utan ände. Som tur är har du på dig till slutet av nästa år att stärka psyket och säga din kvällsbön.

*Ashes 2 Ashes* (spelet, alltså) utvecklas av Heavy Iron studios, som är ett konglomerat av film- och spelutvecklare som håller till i Los Angeles. Tidigare har de även pysslat med *Parasite Eve*, och filmer som *True Lies*, *Apollo 13* och *Titanic*. Originalskaparna bakom *Evil Dead*-filmerna producerar nu TV-serierna *Hercules* och *Xena: Warrior Princess* (som du kan se på söndagar på TV3).



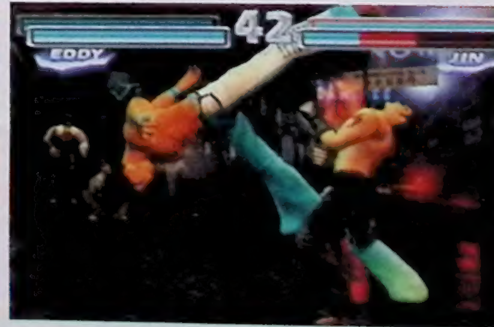
Problemet med zombier, som stackars Ash får erfara här, är att de aldrig vet när de ska ge upp.

## APTITRETARE

Okej, det har blivit lite mycket PS2-nyheter nu. Men vi kan bara inte låta bli att dela med oss av de här bilderna från *Tekken Tag Tournament*. Det senaste *Tekken*-spelet utvecklas i vanlig ordning av Namco, och spelet ska vara klart till lanseringen av PlayStation2 i Japan mars 2000.





# ORIENT EXPRESSEN

PROVSPELAT

## DRAGONQUEST VII

(ENIX / DEC-99)



Trots förseningen kommer *Dragon Quest VII* att toppa Dengeki-listan

Efter att ha drabbats av en massa förseningar är det efterlängtade *Dragon Quest VII* äntligen färdigt att släppas som dubbel-CD den 29/12-99. I demovarianten, som visades på Tokyo-mässan, är huvudpersonen en fiskarson som lever på en liten fridfull ö. En dag hittar vår hjälte en mystisk urgammal stentavla på vilken en bild av en atlantisliknande kontinent är etsad. Hjälten och hans vänner kommer så småningom att upptäcka ännu fler försvunna kontinenter, varför de bestämmer sig för att ge sig av och utforska hemligheterna i de nyupptäckta världarna.

Tre saker bör noteras, förutom det vanliga rollspelskröret. För det första är spelet en underlig hybrid mellan 3D- (äventyren) och 2D-grafik (striderna). För det andra har spelet knappt någon inladdningstid och extra snabb skivåtkomst. För det tredje har det bekräftats när det släpps i USA vilket borde betyda att inte heller PAL-versionen är långt borta... ■

## PARASITE EVE II

(SQUARE / DEC-99)

Och spelen från Square fortsätter ramla in... nu tre år efter det ursprungliga spelet, är skådeplatsen för uppföljaren till Takshi Tokitas filmiska äventyrsspel fortfarande Nordamerika och huvudrollsinnehavaren samma vackra agent Aya Brea.

I förra spelet skulle Aya rädda New York från de Neo-Mytokondriska varelserna som hotade nationen.

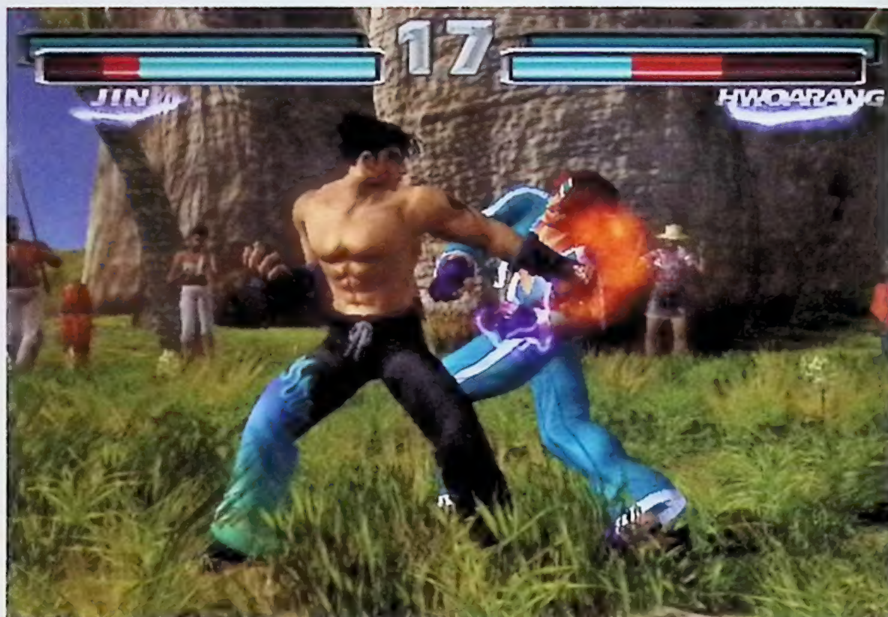
Aya har åter uppdraget att leda sin anfallsstyrka MIST (Mitachondrial Investigation & Suppression Team) och utrota parasiterna innan de förpestar världen.

Spelet har enormt förbättrad grafik – bakgunderna är numer ett slags filmer i stället för förrenderade stillbilder. Rollspelsmomenten har förbättrats och gåtorna har ökat till antal. Detta tillsammans med ett traditionellt äventyrsspels känsla gör att *Parasite Eve II* har blivit ett förstklassigt spel i stil med *Resident Evil*. Det finns till och med en skyskrapa i bästa *Die Hard*-stil.



Onda tider väntar dem som köper *Parasite Eve II*. Kan en europa-release komma på fråga med Square/Sony-avtalet?

Den japanska releasen väntas infektera Akihabra-affärerna den nionde december. ■











Här är de senaste bilderna från Namcos PS2-titlar: *Tekken Tag Tournament* och *Ridge Racer V*.

FÖRDÄMNINGARNA BRISTER

# PLAYSTATION TOO

### FLER SPEL TILL NYA GENERATIONENS SPELKONSOL

**Fast vi skrev så mycket i förra numret av PSM om PS2, har snöbollen bara fortsatt rulla. De senaste ryktena är att då Sony visade 84 nya PS2 titlar på Tokyo-mässan har det totala antalet spel till PS2 stigit till mer än 160. Av dessa är uppskattningsvis 20 spel klara tills konsolen släpps i Japan i mars. Här följer det senaste skvallret...**

Square planerar att ha två spel klara till lanseringen av PS2. Ett är *The Bouncer* och det andra kommer tillkännages inom kort. Ytterligare två titlar kommer till sommaren.

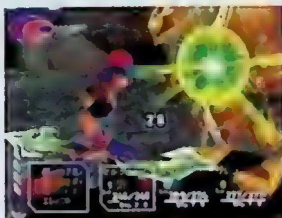
- *Everybody's Golf*-utvecklarna T&E Soft kommer att släppa *Golf Paradise* till lanseringen. Bekräftat är att det kommer att innehålla ett automatiskt banskaparläge som ska heta "Genesys-G".
- Konami kommer att släppa *Drum Mania*. Det kommer också att finnas en speciell *Drum Mania*-kontroll som tillbehör. PS2-versionen av spelet kommer att ha ett redigeringsläge som ger dig möjlighet att byta data med dina polare och ladda ner nya låtar från framtida arkaduppdateringar.
- Tecmo kommer släppa en PS2-version av *Ninja Gaiden* i USA mot slutet av år 2000.
- Nya bilder från *Kessen*, Koeis feodal/strategi-spel, visar mer än 300 spelbara karaktärer. Alla ska kunna verka oberoende av varandra. Ännu bättre är att det kommer följa med en demoskiva med *Kessen*, samt en T-shirt, när man köper Koeis *Large Sea Navigation IV: Estado* till gamla PlayStation.
- Namco har bekräftat att såväl *Tekken Tag Tournament* och *Ridge Racer V* kommer släppas samtidigt som PS2.
- Whoope Camp-utvecklarna sliter med en PS2-version av *Tombi*. En uppföljare till den vanliga PS-spelet kommer för övrigt släppas till våren.
- *Biohazard: Code Veronica*, som för närvarande står i begrepp att släppas till PS, övervägs för PS2-konvertering. Chris och Claire kommer tillbaka!

■

NYA RELEASER

## CHRONO CROSS
**(SQUARE)**

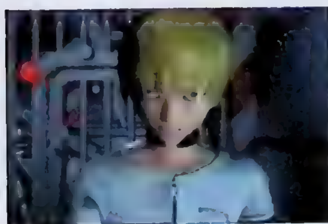
Så snart Square haft nypremiär på *Chrono Trigger* släppte de det andra spelet i serien, *Chrono Cross*. I stället för att vara en vanlig uppföljare finns det i *Chrono Cross* en rad nya karaktärer och scenarion. Först bekantar du dig med unge Serge, en liten kille som kastats in i den alternativa verkligheten. Där träffar han Kid, en mystisk flicka som slår följe med Serge på ett äventyr som sträcker sig över rum och tid. Spelet är ett gott strategispel och bör vara perfekt för den som vill ha ett inte allt för svårt men ändå dynamiskt spel. ■





## GALERIANS
**(ASCII)**

Rion, en kemiskt förändrad ung telepat, leder striden mellan ont och gott i Neo-Tokyo. Det betyder ideliga skiften mellan 3 CD i ett synnerligen *Resident*-likt 3D-äventyr. Här finns dock en hel massa mangaliknande miljö att utforska. Den psykologiskt förfärande historien är kryddad med element som lätt känns igen av *Akira*-fans. En engelsk lansering från Crave är att förvänta i början av nästa år. ■



## DEW PRISM
**(SQUARE)**

Du spelar antingen pojken Rue eller flickan Mint och ditt uppdrag är att hitta den okända magiska runan. Spelar du Rue hamnar du i ett kusligt äventyr, medan du som Mint har skojiga upptåg att vänta dig bakom varje knut. *Dew Prism* är mycket snyggt animerat för att urskilja sig från mängden. Tyvärr saknar det också fantasi och originalitet i likhet med så många andra orientaliska spel. ■

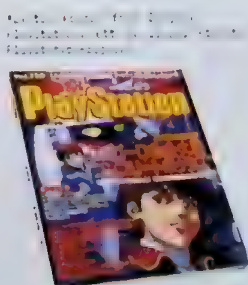
PlayStation

## DENGEKI LISTAN*

**Topp 5 - Försäljning**
1. *JoJo's Bizarre Adventure* (Capcom)
2. *Derby Stallion '99* (ASCII)
3. *Dew Prism* (Square)
4. *Biohazard 3: Last Escape* (Capcom)
5. *Dance Dance Revolution 2nd ReMix* (Konami)

**Top 5 - Hett efterlängtade**
1. *Dragon Quest VII* (Enix)
2. *Chrono Cross* (Square)
3. *Tokimeki Memorial 2* (Konami)
4. *Gran Turismo 2* (SCEI)
5. *Parasite Eve II* (Square)

**Top 5 - Läsarnas favoriter**
1. *Final Fantasy VIII* (Square)
2. *Legend Of Mana* (Square)
3. *To Heart* (Aquaplus)
4. *Monster Farm 2* (Tecmo)
5. *SaGa Frontier 2* (Square)



PÅ **RITBORDET**

TITEL:

# MICRO MACHINES V4

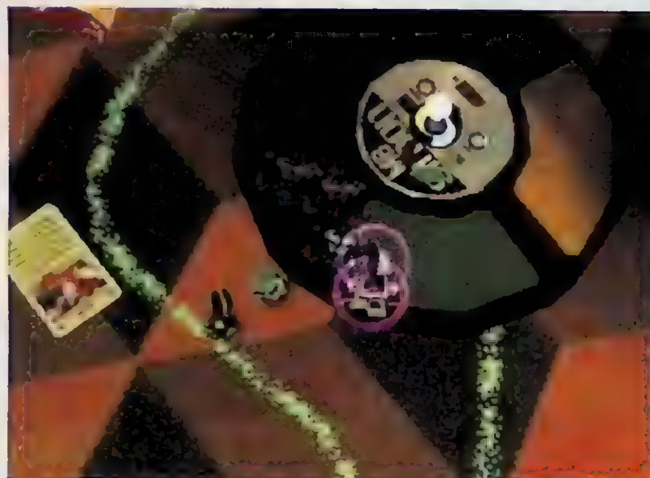
ANTECKNING:

**CODEMASTERS FLERSPELAR-KLASSIKER GÖR COMEBACK I MUTERAD FORM...**

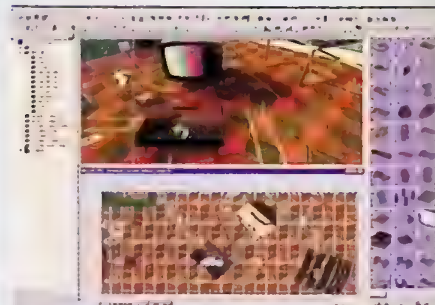
PRODUKTINFO:

| | |
|---|---|
| GENRE: | Racing |
| UTGIVARE: | Codemasters |
| UTVECKLARE: | Codemasters |
| RELEASE-DATUM: | Våren 2000 |
| KARAKTÄRS-DESIGN | |
| FÄRDIGT: | 50% |





Hoppa! Med rätt tajming går det numera att hoppa över hinder i stället för att åka runt dem.



Under arbete. Alla PlayStation-spel börjar utvecklas på PC. Ovan syns utvecklingsverktygen för *Micro Machines V4*.



Vardagliga prylar blir skrämmande hinder i *Micro Machines* värld.

**Codemasters är kända för att kunna göra spel som har extremt lång livslängd. Men nu när *Micro Machines*-serien snart fyller tio år är det väl slut på dess storhetstid? Nu är det väl ändå dags för Codemasters att komma på något nytt? Producenten Richard Baxter håller inte alls med...**

Först lite bakgrundsfakta. Med *Micro Machines V3* lyckades spelserien övergå till äkta 3D-grafik. Med *Micro Machines V4* hoppas Codemasters kunna pressa PlayStation till max ännu en gång. Richard Baxter förklarar:

–En del av grafiken är enastående. Vi har också ansträngt oss för att bygga vidare på den etablerade spelbarheten, så att fans får nya upplevelser utan att vi skrammer bort de oinvigda. Folk må ha spelat *Micro Machines* i åratal, men det finns inget föråldrat med den här produkten.

Med detta nya spel genomgår *Micro Machines* en så pass stor och drastisk förändring utseendemässigt att det är svårt att känna igen det. De små bilarna vi minns så väl är borta till förmån för något som Codemasters kallar "maniacs", eller galningar. De är små (ca 2,5 cm) och bisarra varelser som kan klättra, hoppa och springa över objekt och bete sig som de galningar de är. Denna förändring gör att flera nya spelmoment, som till exempelslagsmål, har kunnat tas med i spelet. Spelets nya banor är utformade som arenor, och där utkämpas strider på liv och död med ett antal specialattacker och kombinationer tillgängliga för spelarna.

*Micro Machines* har alltid baserats på en mycket enkel spelidé: mellan en och åtta personer tävlar om att åka så snabbt som möjligt i verklighetstrogna miljöer. Men när du

## FÖRR I TIDEN...

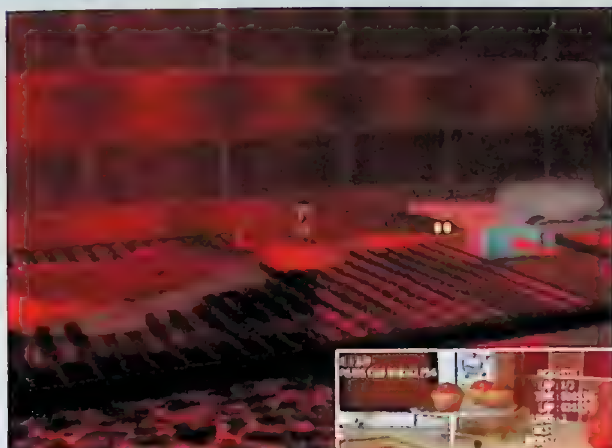
*Micro Machines* släpptes först till SNES 1991. Spelet blev berömt för sina tokiga race på frukostbord och blev snabbt en landsplåga.

När 16-bitarskonsolerna kom dök *Micro Machines* upp i en rad nya versioner, bland annat den populära *Micro Machines Military*. De berusande flerspelarmöjligheterna gjorde att serien blev än mer populär. Nu blev *Micro Machines* en spelklassiker. Med PlayStation kom så *Micro Machines V3* 1997. Nu kunde upp till åtta personer tävla mot varandra.

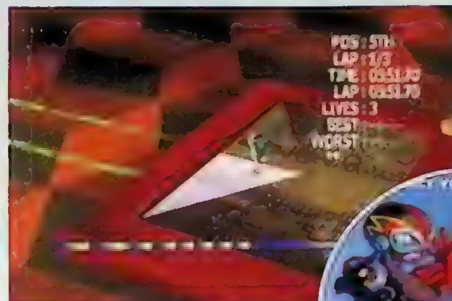
Trots det enkla upplägget har *Micro Machines*-konceptet hela tiden varit oförändrat: spelarna åker runt i pyttesmå fordon och försöker undvika jättelika hinder. Den som kommer först i mål vinner.

Denna spelidé är så beroendeframkallande att flera utvecklare försökt härma den (hallå Circuit Breakers) men misslyckats. Codemasters menar att det som är så bra är "en unik kombination av racing sett ovanifrån och flerspelarmöjligheter." Det är verkligen sant att *Micro Machines*-serien skapat sin egen sub-genre. Wow.

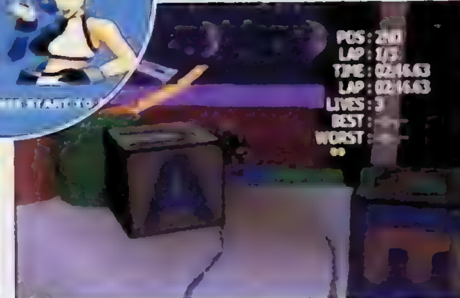
CITAT: **"Mjölkpaket blir skyskrapor och en grill är som en sjö av lava"**




De nya maniac-gubbarna kan ta sig förbi hinder som bilarna inte kunde. Till exempel genom att klättra, hoppa eller springa över dem.






Omgivningarna är mycket mer interaktiva och fantasifulla än förut.

bara är några centimeter hög är vanliga prylar i hemmet rena dödsfällorna. Mjölkkartonger blir gigantiska skyskrapor, en grill blir som en sjö av lava och en diskho känns stor som ett hav. Richard nämner att utvecklingen av spelet påverkat honom på ett lite lustigt sätt:

–Jag stirrade på en marmeladburk häromdan och började tänka på vad som skulle hända om en maniac sprang genom marmeladen. Vad skulle den ha för ytspänning? Skulle det fastna marmelad på hans fötter och sakta ner honom? Och om vi skulle lägga in det i spelet, skulle marmeladen i så fall ha riktiga fruktbitar i sig eller inte? Ibland blir det lite mycket...

Varje maniac har två specialattacker, och var och en av dessa har fyra olika kraftnivåer. Utöver de ordinarie karaktärerna kan man få tillgång till gömda maniacs genom att klara vissa banor i spelet. Som namnet antyder är dessa maniacs lite galna. Det finns också många andra finesser som Richard gärna berättar om. Hans favoritgrej är retrobanan.

–En av banorna har en konsol från tidigt 80-tal. De som springer in där förvandlas till retro-spelfigurer i en retro-spelvärld. Det får mig att minnas min ungdom, då allt var mer oskyldigt.

Det är lätt att missa de tekniska triumfer som utvecklarna är så stolta över. Som Richard förklarar:

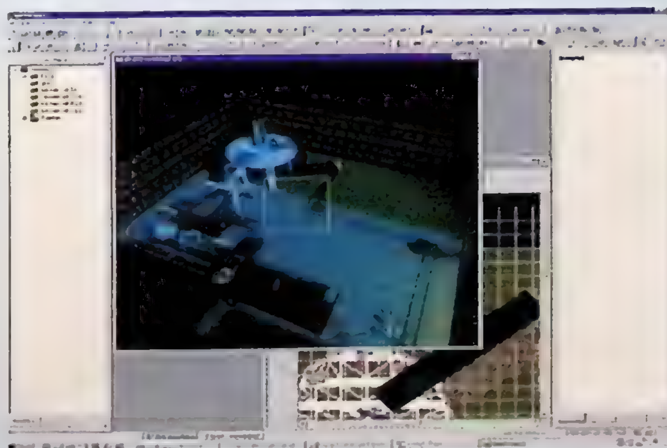
–Vi har ett helt nytt kollisionssystem i 3D, ungefär som i förstapersons-shoot 'em up på PC. Det gör att vi kan simulera kollisioner korrekt och låta karaktärerna interagera med sin omgivning.

Med så många förändringar verkar det som om detta senaste *Micro Machines* är en helt ny typ av spel. Nej, förresten, glöm det. Galenskapen fortsätter bara. ■

**Catherine Channon**




Va? Inga bilar? Som du ser har Codemasters ställt bilen för att använda sig av ett mer flexibelt transportsätt – apostlahästarna.



| UTVECKLINGSPROFIL | |
|---|---|
| LOGOTYP: | Codemasters |
| NAMN: | Richard Baxter |
| POST: | Producent |
| BAKGRUND: | Richard har jobbat med alla möjliga genrer. Bäst hittills är *Formula 1*. Richard började på Codemasters för två år sen. |
| INSPIRATION: | Alla möjliga racing- och flerspelar-lir, till exempel *Worms* och *Wipeout*. Självklart är de tidigare *Micro Machines*-spelen också viktiga influenser. Richard spelade dem rätt mycket långt innan han började på Codemasters. |
| **ÖVRIGT** | |
| HEMSIDA: | www.codemasters.com |

TITEL:

# MESSIAH

ANTECKNING:

**VÄRLDENS ÖDE LIGGER I DEN LILLE ÄNGELN BOBS HÄNDER**

PRODUKTINFO:

| | |
|---|---|
| GENRE: | 3D-action/äventyr |
| UTGIVARE: | InterPlay |
| UTVECKLARE: | Shiny Entertainment |
| RELEASE-DATUM: | Vintern 1999 |



FÄRDIGT: 75%





Bebisen Bob... Perry lär knappast förvänta sig merchandiseprodukter liknande de runt Lara, men en kulthjälte är ändå född.



Designmässigt har Messiah inspirerats av techno, japansk animé, serier och allehanda cyberpunkiga grejor.

**"Personligen är jag otroligt trött på *Tomb Raider* och på att de hela tiden byter ut modellen som är Lara Croft. Vad fanken håller de på med? Bara en av dem var läcker, och henne sparkade de..."**

Dave Perry späder inte orden. Ingen större överraskning, eftersom Perry inte är någon typisk spelproducent. Medan andra gömmer sig bakom PR-folk oppnar Perry munnen och säger vad han själv tycker och tänker. Han är direktor för Shiny Entertainment som ligger bakom spel som *Earthworm Jim* och *MDK*, men när andra företag nöjer sig med att släppa uppföljare till jul sätter Perry sitt rykte på spel genom att satsa på en liten ärkeängel som heter Bob. Han är en av Guds soldater i skepnad av en bebis som ska rädda planeten till varje pris. Välkommen till *Messiahs* skruvade värld.

–Jag förväntar mig inte att se Bobaffischer i folks badrum, skrockar Perry när han pratar om keruben han skapat. Vi gjorde ett test, och spelarna hatade idén med en bebis i spelet. Sedan lät vi dem spela det, och de älskade att vara bebisen!

Det här är ingen ängel i luciasärk. Bobs uppgift är att rädda jorden från sig själv genom att slåss mot skurkar och till slut Djävulen själv. Det är sättet han gör det på som är intressant...

–Bob har kraften att kunna besätta folk, så han kan smyga fram till vilken människa eller vilket djur som helst och skutta rakt in i själen, förklarar Perry. Därefter kan Bob använda kropparna, deras vapen eller deras bara händer för att strypa, spetsa eller tända eld på städer fyllda av syndare som skickats för att hindra honom från att få tag på Satan.

Det här är originella grejor, lika fantasifulla

## ANDRA HIMLEN

**Även om *Messiah* omdefinierar begreppet djup i PlayStationspel (spelets 14 världar är både interaktiva och detaljerade), är stjärnan utan tvekan Bob, keruben som Gud skickat iväg för att rensa upp i Perrys "förruttnande, vidriga, äckliga och infekterade framtidsvärld." Med tanke på bebisens popularitet hos utvalda testgrupper (se huvudtexten), kan vi då förvänta oss fler äventyr till PlayStation2?**

**–Jag skulle hellre göra ett "nytt" spel anpassat och designat enbart för den maskinen, och pressa det till den yttersta gränsen, som vi gör med våra PC-spel.**

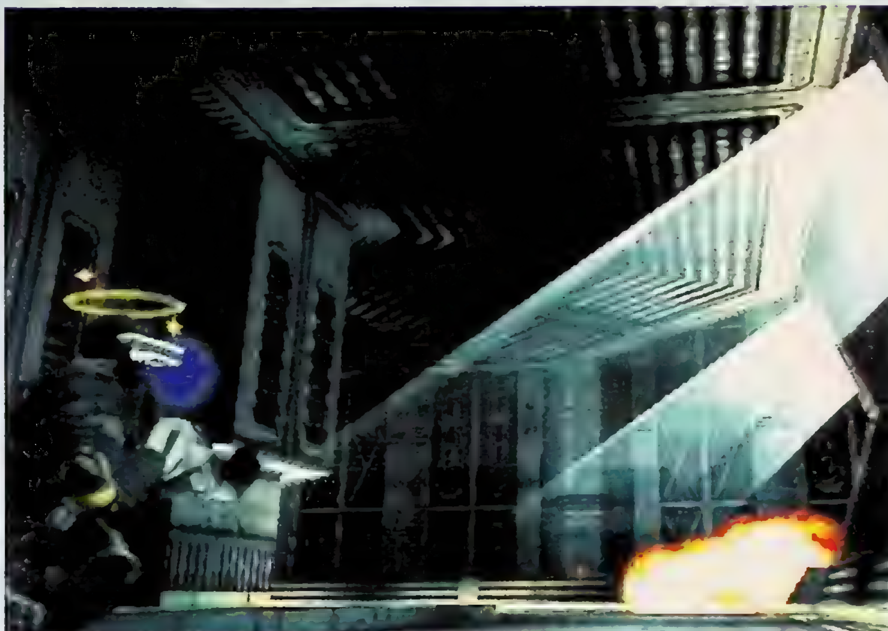
**Men om Bob inte dyker upp fler gånger i TV-rutan kan han mycket väl byta PlayStation mot ett annat medium.**

**–Igår tillfrågades vi om filmrättigheterna och jag överväger allvarligt att sälja dem, avslöjar Perry. Jag har ingen aning om hur filmen skulle funka, men jag är imponerad av att de vill försöka! När *Messiah* väl är helt klart ska Perry börja arbeta på Shinys första flerspelarlir, Sacrifice. Vad mer? Tja, Perry planerar även att försöka sova lite, men vem vet vad som skulle kunna besätta honom i hans drömmar...**

CITAT: **"Det känns som att spela paintball naken och sedan förses med kravallutrustning"**



Bobs uppgift är att utplåna alla syndare och förbereda sig på att konfronteras med Hin Håle själv. Detta innebär att man måste besätta folk, och det är viktigt att välja rätt personer. Man vill ju inte ta över gamla kroppar.



De stora 3D-världarna visar på den frihet Perry kräver av videospel.

som de stora, imponerande 3D-världarna i detta vansinniga actionäventyr.

-Idén kom ursprungligen från *Earthworm Jim*, där man spelade en mesig mask som hoppade in i en cybernetisk dräkt, fortsätter Perry. Känslan av att gå från svag till stark är riktigt, riktigt kul. I *Messiah* känns det som att spela paintball naken och sedan förses med kravallutrustning.

Det stämmer. Men även om *Messiah* är ett ytterst originellt spel, har dess releasedatum flyttas fram under drygt ett års tid. Varför denna försening?

–Vi förväntade oss inte att det skulle bli så här komplext. När vi började trodde vi att vi gjorde *Quake/Unreal/Half-Life* med en knorr. Det visade sig att knorren krävde så mycket av spelaren att det krävdes mer arbete, data och verktyg som klarade av allt arbete och data. Listan på saker en karaktär kan göra är en och en halv meter lång om man skriver ut den.

Vi får väl se om all det var värt all övertid när *Messiah* flaxar ut till hyllorna nu till jul. Men det försenade utgivningsdatumet innebär att Bob måste tampas mot spel som *Gran Turismo 2*. Varför ska PSM-läsarna välja en sadistisk bebis framför japanska superbilar?

-Jag är lite nyckfull och gillar att ge mig på nya saker. Gillar de mig, gillar de *Messiah*, därför att det inte är en uppföljare, och det är något helt nytt. Jag tyckte att *Gran Turismo 2* kändes spännande till jag såg PlayStation2-demon – som får PlayStation1-versionen att se ut som dess muterade avkomma. Nu vet jag inte vad jag ska önska mig av tomten...

Dave Perry – en man med stor käft och ett ännu större spel. ■

**Mike Goldsmith**



Bob själv må vara oskuldsfull, men det är inte syndarna han besätter. Godingen till vänster är en av de snällare figurerna vi kan visa er...

| UTVECKLINGSPROFIL | |
|---|---|
| LOGOTYP: |  |
| NAMN: | Dave Perry |
| POST: | Direktör |
| BAKGRUND: | Daves första spel var *Dan Dare 3* följt av *Supremacy* till Amigan. Dessa drog in en hel del stålar till Virgin och såg till att han förflyttades till USA. |
| INSPIRATION: | *Messiah* utgår från Perrys tidigare plattformsspel, men har även inspirerats av gotiken i DC Comics Vertigotidningar. De fria världarna får en att tänka på Shinys PC-spel och ger hopp om PlayStation2. |
| **ÖVRIGT** | |
| HEMSIDA: | www.messiah.com |

TITEL:

# N.GEN

ANTECKNING:

## CURLY MONSTERS TAR DEN KLASSISKA LUFTRACE-FORMULAN OCH GER DEN LITE SPINN.

| PRODUKTINFO: | |
|---|---|
| GENRE: | Jet-racing |
| UTGIVARE: | Infogrames |
| UTVECKLARE: | Curly Monsters |
| RELEASE-DATUM: | Mars 2000 |
| FÄRDIGT: | 75% |



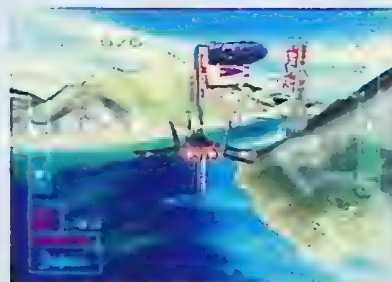






Det är ganska enkelt att bli desorienterad, speciellt när man flyger på låg höjd...





Att missa checkpoints resulterar i straffbeläggning eller till och med diskvalificering.

**Luftburna racingspel – ärligt talat har dom aldrig varit särskilt bra, och vad de saknar i djup kan de inte kompensera med höjd. Så när PSM hörde att ett nytt team med namnet Curly Monsters hade för avsikt att utveckla luftspel, var vi naturligt skeptiska. Det var innan vi erinrade sig att de är männen bakom *Wipeout* och *Wipeout 2097*...**

PSM hade nyligen turen att få provspela *N.GEN* innan vi mötte Nick Burcombe, en av utvecklarna. Han påstår redan att detta spel kan bli "det mest spektakulära någonsin till Playstation". Hmm...

När man spelar *N.GEN* första gången känns det definitivt olikt något annat racingspel. Jämte alla traditionella kontroller måste du också klara av det här med höjden, vilket direkt påverkar hur snabbt ditt jetplan kan flyga. Banorna är uppdelade i områden som stacker sig till cirka 150 kvadratkilometer och ger dig friheten att ta genvägar och alternativa flygvägar.

–Banorna är utstakade med två parallella linjer av trafikljus som visar riktningen, säger Burcombe.

–Du kan flyga utanför dessa i upp till tre sekunder, sedan ledsagar autopiloten dig tillbaka på halvfart till den utstakade banan. Genom att använda dessa tre sekunder kan du ta ganska kraftiga genvägar om du vet vart du är på väg.

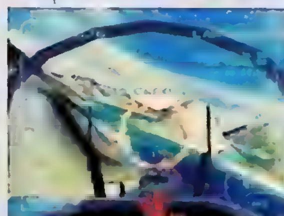
–Meningen är att *N.GEN* skall få samma djup som föregångaren av föregångare, *Gran Turismo*. Det finns gott om uppgraderingar att göra om du har pengarna och det finns även en arsenal av vapen.

–Dessa är huvudsakligen till för att sakta ner dina motståndare, säger Burcombe.

Det finns 38 flygplan att välja mellan, och det kan hända att det blir fler när det är dags att lansera spelet. Delad skärm kommer att finnas samt möjlighet till dogfights.

*N.GEN* visar alla tecken på att bli ett av de racingspel som faktiskt bidrar med något nytt till genren. Läs PSM för uppdateringar och en recension någon gång framåt våren. ■

**Justin Calvert**






Reprisläget tillåter dig att överblicka spelförloppet från nästintill alla tänkbara vinklar.

| UTVECKLINGSPROFIL | |
|---|---|
| FÖRETAG: | Curly Monsters |
| NAMN: | Nick Burcombe |
| POST: | Direktör (speldesign) |
| BAKGRUND: | Tillsammans med resten av teamet kommer Nick från Psygnosis där han arbetat med utvecklingen av *Wipeout*-spelen. |
| INSPIRATION: | Idéer från *Wipeout* och *Wipeout 2097* märks tydligt, plus en liten nypa *Gran Turismo 2* inslängd för den goda smakens skull. |

CITAT: **"detta spel kan bli det mest spektakulära någonsin till Playstation."**

TITEL:

# BEATMANIA

ANTECKNING:

**FATBOY SLIM MÖTER PUNKFENOMENET PLAYSTATION. ÄR DU BEREDD?**

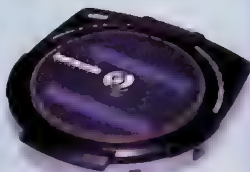
PRODUKTINFO:

| | |
|---|---|
| GENRE: | DJ-simulator |
| UTGIVARE: | Konami |
| UTVECKLARE: | Konami |
| RELEASE-DATUM: | Våren 2000 |

SKRÄDDARSYDD HANDKONTROLL:




PRODUKTER



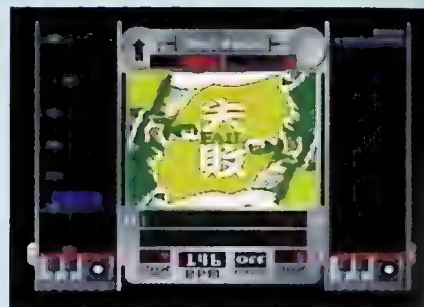


FÄRDIGT: 80%





Moloko medverkar med sin listetta *Sing It Back*. Även andra kända artister medverkar i Beatmania.



Slav under rytmen: om det visar sig att du inte kan hålla takten kommer publiken i spelet att bua ut dig!

Hajime Yashiro beskriver *Beatmania* som en DJ-simulator.

–Du lyssnar på musik medan små block kommer ner från övre skärmhalvan, säger regissören till Konamis hitserie.

–Du måste trycka på knappar och scratcha på skivtallriken när blocken når ner till botten. Om du lyckas kommer du att spela en låt; om du misslyckas låter det bara förfärligt.

Mina damer och herrar, det här är inte *Rat Attack*...

Lanseringen av en europeisk version av *Beatmania* har låtit vänta på sig. Förmodligen har man ansett att ett så japanskt spelkoncept som det här inte skulle kunna tilltala några västeuropeiska spelare. Men Konami ville inte låta rytmen dö ut. Hur skall man då mixa östbeat så de passar våra öron i väst? Enkelt! Man tar helt enkelt över utvecklingsteamet till London så att de får smaka på västerländsk klubbkultur. Sagt och gjort! Under några dagar fick utvecklarna hänga på barerna i Soho, gå på Jazz Café och på Bar Rumba och rota igenom skivbutikerna efter spår som kunde användas till spelet.

–Valet av musik är avgörande, berättar ljudproducenten Hiroyuki Togo.

–För det första så måste ett spår till *Beatmania* vara ett bra spår – svaga spår klarar sig inte! Vidare måste ett spår innehålla slingor som är roliga att spela. Medryckande låtar med en tydlig melodi är något för *Beatmania*.

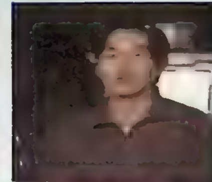
I det färdiga spelet kommer det att finnas runt 25 låtar att spela sig igenom. De kommer att spanna över allt från hard house till R&B, via techno, garage, breakbeat, ambient, pop.

## TUNGA TAKTER

Ett spel om musik bör innehålla riktig musik och det gör *Beatmania* också – i mängder. Och det rör sig inte ens om platta eurotrash-varianter av japanpop; nej, istället har ett antal namnkunniga artisters alster inkluderats. I spetsen går MOLOKO med sin svängiga hit-12:a *Sing it back*, som varit veckans singel på NME, etta på amerikanska Billboard-listan och allmän sommarplåga på Ibizas badstränder i fjol. PSM fick höra låten redan i en tidig demo och vi myste när vi spelade spelet med den som soundtrack. Skeewiff, som ligger bakom Shafts listklättrare (*Mucho Mambo*) *Sway*, medverkar med ett tungt breakbeat. De kan få sällskap av Fat Boy Slim om Norman Cook väljer att trumfa in sitt utbud av morgondagens stjärnor från etiketten Skint Records. För att balansera utbudet i dance-genren finns också italienska underground-house-maestron DJ Claudio Coccoluto med. Och så kan vi nog förvänta oss att ännu fler stjärnor kommer att dyka upp i spelet innan det släpps i början av nästa år.

CITAT: **”...ett spår till Beatmania måste vara bra – svaga spår klarar sig inte!”**

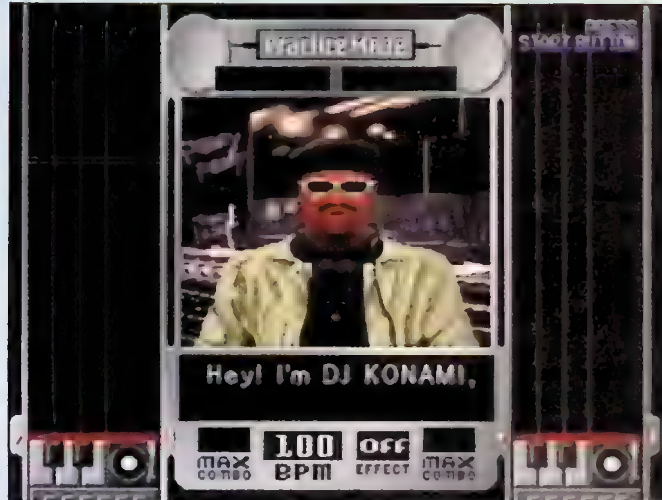


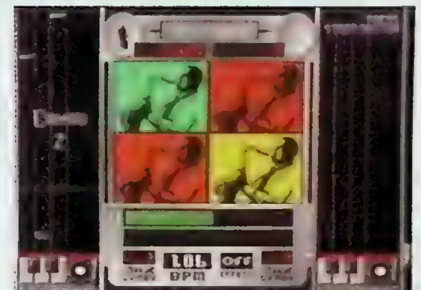



**Vilket jobb, alltså! Tänk att trava runt i bakgatornas skivbutiker, tjacka en bunt sköna vax och sen bara chilla. Om man hittar någon fet låt så är det bara skaffa mastern och remixa den...ballt va?**




**Musiktyp väljs på skärmen – acid jazz, ambient squiggles, big beat och hardcore hip-hop.**



**DJ Konami börjar i träningsläge som låter dig klura ut var tangenterna är. När du väl kommit in i spelet blir det mycket svårare. Förbannat svårt, faktiskt.**

rap, acid jazz och funk... kort sagt allt. Är det då svårt att göra ett spår spelbart?

–När vi väl hittat något som kan passa måste vi be att få använda mastertapen. Sedan måste vi bryta ner den i sina beståndsdelar, säger Hiroyuki Togo.

–Instrumenten och sången delas därefter upp mellan olika knappar eller till skivtallriken [den skräddarsydda handkontrollen till spelet som du kan se till vänster – red.].

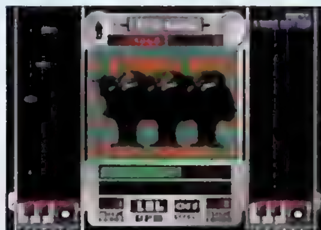
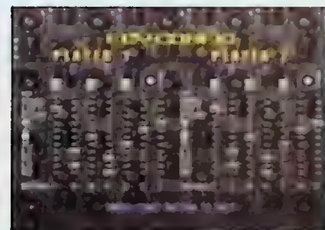
Grafiken är en annan stark sida hos *Beatmania*. Den går i realtid medan du spelar. Om du kommer åt rätt knappar vid rätt tillfälle kommer din musik illustreras av coola bilder på skärmen. Om du misslyckas med att hålla takten kommer dina fruktlösa ansträngningar illustreras med bananer. Grafiken är nog mestadels till för att hålla dina åskådare underhållna medan du spelar eftersom du är för upptagen med att hålla 140 bpm på bastrumman för att själv kolla.

–Vi har spanat in flyers, fanzines och formgivningen på klubbarna när vi gjorde Europaversionen... och visst har det blivit en del förändringar, förklarar Hajime Yashiro.

–Det sätt som spelet kör på i PlayStation-formatet begränsar våra möjligheter till att visa endast delar av artisternas videor. I stället har vi kompletterat med en grafik som skall spegla klubbkulturen.

I Japan säljer *Beatmania* hur mycket som helst. Där finns det dessutom extra skivor med musik att köpa till. Med lite tur och smart marknadsföring kanske det blir en hit även här... ■

**Dan Mayers**




**Videoskärmar i bakgrunden påverkas av det sätt du spelar på. Gör du rätt belönas du med tuffa grafiska illustreringar i realtid till rytmen, men klantar du till det får du en låtspecifik loserbild.**

| UTVECKLINGSPROFIL | |
|---|---|
| LOGOTYP: | KONAMI |
| NAMN: | Hajime Yashiro |
| POST: | *Beatmania*-director |
| BAKGRUND: | Yashiro-san var med och formgav Tokemeki *Memorial*, en relationssimulator, innan han började med *Beatmania*-serien. |
| INSPIRATION: | Musikaliskt sett har det varit hård techno som inspirerat *Beatmania*-serien. Yashiro lever för att skapa sådana här spel: "Jag vill arbeta i en värld där jag kan göra saker som gör många människor glada." Välsignad vare han. |
| ÖVRIGT | |
| HEMSIDA: | www.konami.com |

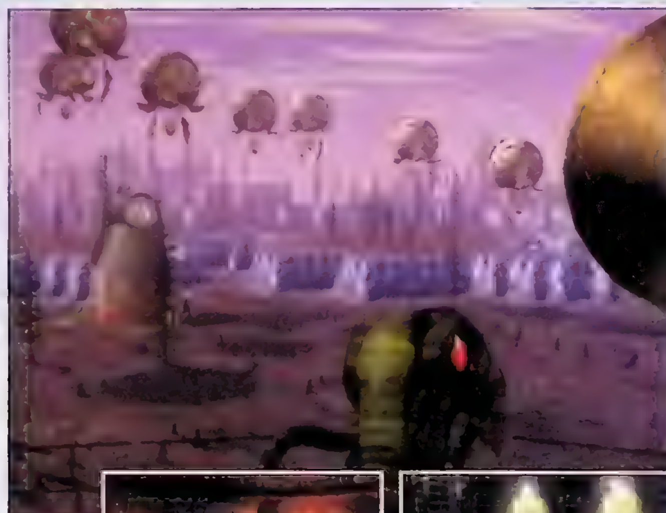
TITEL:

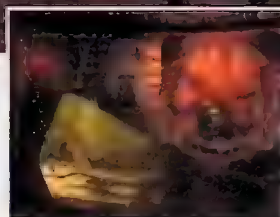
# MUNCH'S ODDYSEE

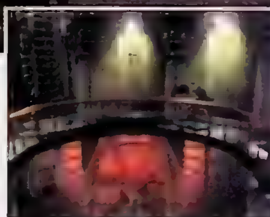
ANTECKNING:

**ABE OCH HANS KOMPISAR GÖR SIG REDO FÖR ÄVENTYR PÅ PLAYSTATION2 I EN HELT NY VÄRLD**

| PRODUKTINFO: | |
|---|---|
| GENRE: | Världssimulator |
| UTGIVARE: | GT Interactive |
| UTVECKLARE: | Oddworld Inhabitants |
| RELEASE-DATUM: | September 2000 |
| FÄRDIGT: | 5% |







En smart kamera ger dig alltid den bästa möjliga vyn medan du spelar.







Tänk på att om flera varelser befinner sig på samma plats kommer de att påverka varandra som grupp.



**Oddworld är en virtuell värld som inte liknar någon annan. Landskapet är fullt av märkliga djur, som alla kommer från Lorne Lannings hjärna – mannen som är ordförande och projektledare för Oddworld Inhabitants. Under en intervju vi gjorde nyligen med Lorne Lannings fick vi lära oss vad som kommer hända med *Oddworld* nu när den världen ska ta steget över till PlayStation2.**

–Hur man ska beskriva det här [*Munch's Oddysee*] när det inte har funnits något liknande ar riktigt svårt. Man måste verkligen se det med egna ogon, och inget jag kan saga kommer ge något annat än en halvdan uppfattning om hur det kommer att vara att faktiskt spela det.
Så borjar Lorne beskriva sitt spel, som han uppenbarligen kanner starkt för. Det verkar som om Lorne med hjalp av PlayStation2 antligen kan skapa det han alltid drömt om – en riktig varldssimulator, komplett med ekosystem, modeller för social kemi och så sjalvklart Abe sjalv.

Munch och Abe kommer att ha mycket olika egenskaper, och nar de val motts i spelet kan du växla mellan dem, kanske for att kunna losa ett särskilt problem eller kommunicera på ett visst språk. Att prata i spelen är onekligen det som *Oddworld*-serien är mest kand för, att kunna kommunicera på ett intelligent sätt med andra karaktarer, och till och med kunna väcka olika kanslor hos dem.

Det ar därfor inte särskilt overraskande att nya spelet *Munch's Oddysee* kommer ta denna finess till nya, svindlande hojder med ett utökat ordförråd och mer sofistikerad artificiell intelligens. Lorne är daremot kvick att påpeka att systemet kommer att vara både lättare att använda och mer intuitivt än förut:

–Detta är möjligt tack vare de analoga tryckknapparna och den storre mangden ljudminne.

Detaljer om intrigen ar av naturliga skal lite begransade för tillfallet, men PSM kan avsloja att Munch kidnappas av Abe, och darfor hatar honom. Enligt Lorne är deras förhållande för det mesta "fullständigt dysfunktionellt", speciellt då Munch under en tid måste sitta i rullstol och blir omkringknuffad av Abe.

Spelet ska uppenbarligen gå att klara på 50 till 60 timmar, men Lorne själv forutspår att vi kommer bli så involverade i de många olika småuppdragen att "det kommer vara mer som att besoka Oddworld an att spela Oddworld." ■

**Justin Calvert**



Oddworld som du aldrig sett det förut – allt i realtid, förstås.

| UTVECKLINGSPROFIL | |
|---|---|
| FÖRETAG: | Oddworld Inhabitants |
| NAMN: | Lorne Lanning |
| POST: | Ordförande/Creative Director |
| BAKGRUND: | Lorne har skapat *Oddworld*-universumet, och har följaktligen jobbat med de två tidigare *Oddworld*-spelen. |
| INSPIRATION: | *Munch's Oddysee* kommer inte likna något tidigare spel, men alla karaktärer från *Abe's Oddysee* och *Exoddus* finns med. |

CITAT: **"Det kommer vara mer som att besöka Oddworld än att spela *Oddworld*"**

TITEL:

# I KORTHET

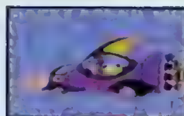
**FLER FRESTANDE SPELNYHETER PÅ VÄG MOT EN PLAYSTATION NÄRA DIG...**

PRODUKTINFO:



Victory Boxing 3

Ett spel för de pugilistfanatiker som inte får nog av sporten på TV1000...



## WACKY RACES

Infogrames • www.infogrames.co.uk

Penelope Pitstop och den onde Dick Dastardly kommer till PlayStation till slut. När då? Slå vad med dina polare.



## FEAR EFFECT

Eidos • www.eidos.com

En resa till Hongkongs mörka undre värld går åt helsike. *Dragon's Lair* möter *Black Rain*.



## FORD RACING

Empire • www.empire.co.uk

Gläd er, alla rallyfans! *Ford Racing* kommer till PlayStation, komplett med tolv modeller att välja mellan.



## TEAM BUDDIES

Psygnosis • www.playstation.com

Action/krigsspel med karatekompisar, smygkompisar, cyborger och till och med superkompisar. Förvirrad? Det kommer du att bli.



## EHRGEIZ

Square • www.squaresoft.com

Snyggt 3D-beat 'em up med välkända figurer ur Squares stall.



## EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Infogrames • www.infogrames.co.uk

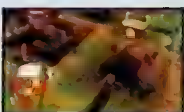
Så nära PlayStation någonsin kommit en seriös flygsimulator, komplett med ett dogfightläge för två spelare.



## VICTORY BOXING 3

JVC Interactive • www.jvc.com

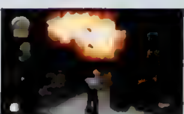
*VB3* försöker kombinera det bästa från föregångarna och stiger in i ringen i mars nästa år.



## THEME PARK WORLD

Bullfrog • www.bullfrog.ea.com

Skapa, driv och besök nöjesparker med bland annat över 400 attraktioner.



## DIE HARD TRILOGY 2

Fox Interactive • www.foxinteractive.com

Körspel, skjutspel och tredjepersonsäventyr i ett. Den efterlängtade uppföljaren till det utmärkta *Die Hard Trilogy* kommer till våren.



## SUIKODEN II

Konami • www.konami.com

Det ryktas att spelet går att kombinera med minneskort med det man sparat från förra spelet. *Suikoden II* följer *Final Fantasy VIII* hack i häl.

ÖVRIG INFORMATION

Sajter du bör kolla in...

**Core Magazine: www.coremagazine.com**
Huvudsajt för alla sorters amerikanska, japanska och europeiska spel. Med senaste nytt.

**Namco: www.namco.com**
*Ace Combat 3, Pac-Man World, Tekken Tag Tournament.* Kika på PlayStations framtid.

**J-Pop: www.j-pop.com**
Namns bara för att du ska kunna kolla in *L'arc En Ciel*, J-Popare med ett FS-spel på väg.

**Sony Japan: www.scei.co.jp**
De av Sonys spel som för närvarande spelas i Japan.

DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören. OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Kolla också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

| | |
|---|---|
| **BONNIER MULTIMEDIA** | 08-736 47 50 |
| **EGMONT** | 08-587 610 00 |
| **ELECTRONIC ARTS** | 08-594 106 50 |
| **INFOGRAMES** | 08-442 98 00 |
| **IQ MEDIA** | 08-597 960 50 |
| **JACK OF ALL GAMES** | 08-760 02 40 |
| **UBI SOFT** | 08-555 361 24 |
| **WENDROS** | 08-449 85 00 |

Utgivare: Konami
Utvecklare: Konami
Antal spelare: 1 – 4
Releasedatum: Februari

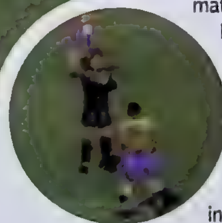
# ISS PRO EVOLUTION

## FOTBOLLSSIMULATORERNAS SVAR PÅ RONALDO ÄR TILLBAKA MED MER REALISTISK KÄNSLA ÄN EN EFTERMIDDAG PÅ RÅSUNDA.







Imponerande mjuka spelanimationer innehåller mängder av realistiska tricks och manövrar.

**ISS Pro har blivit legendariskt inom genren fotbollssimulatorer. Detta är inte på grund av ultrarealismen á la *Actua Soccer.* Inte heller är det, som i *FIFA:s* fall, genom tunga sponsoravtal. Nej, *ISS* har alltid handlat om ren och skär spelbarhet, det vill säga intuitiv och beroendeframkallande fotboll.**

*ISS Pro Evolution* är den senaste avkomman i denna berömda familj och så här långt har det inte dragit vanära över sina förfäder. Vad har då detta spel? Som man kan vänta sig av en fotbollssimulator så finns det gott om valmöjligheter. Match Mode låter dig välja en snabb uppvisningsmatch eller straffläggning. I League Mode spelar du i en liga med 16 lag där det gäller att kämpa sig till toppen. Vidare i Cup Mode finns en variant av utslagningsmatcher, medan det i Master League finns möjligheten att spela mot 16 verkliga klubbar. Du har också det numera obligatoriska träningsmomentet, så att du kan pröva nya spelformationer och taktiker innan du ställer upp inför kampen mot det fruktade Cypern... eller vilket av de 54 internationella lag du väljer att möta. Imponerande nog finns det inom var och ett av dessa huvudmoment en myriad av andra alternativ att pröva på (välj Golden Goal, eller spela mot all-star-lag, etc) och det är troligtvis här mycket av arbetet på spelet lagts ned. *ISS Pro Evolution* är ett spel för den som gillar att vara sysselsatt ett tag. Med själva spelet har grafiken förbättrats, men Konami lovar att det inte bara är för att göra spelet snyggare – spelkänslan har blivit bättre också. Till att börja med är planen större än i *ISS '98,* så det är möjligt av få större

> **"De tar ned bollen, vänder, skjuter, tacklar och fintar med samma grace som på Tipslördag."**

taktisk bredd och bättre speluppfattning. Spelare medverkar också på ett mer realistiskt sätt än i föregående titlar. De tar ned bollen, vänder, skjuter, tacklar och fintar med samma grace som på Tipslördag, mycket tack vare ett större antal rörelseanimationer som gör detta spel mycket verklighetstroget. Under ytan har det vridits och vänts på otaliga sätt. Det finns mer strategimöjligheter under pågående spel vilket



Som med tidigare ISS-titlar är spelare utrustade med en mängd sätt att göra mål, av vilka många kan avverkas automatiskt om din spelare står rätt placerad. Cykelsparkar, volleyskott och nickar är alla möjliga.





Konami förser dig med strategier för både offensivt och defensivt spel. Med knappen för genomskärare kan du sända spelare rakt genom försvaret (vänster), men de kan lätt stoppas med en liten offsidefälla.



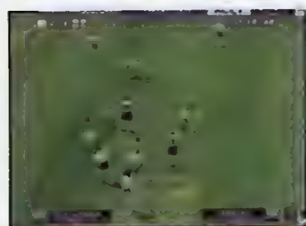



Massor av alternativ...
Precis som man kan förvänta av ett modernt fotbollsspel är *ISS Pro Evolution* fyllt av olika möjligheter. Pröva olika träningsscenarion (vänster, ovan) innan du ger dig in i någon av de många skräddarsydda ligorna (nedan vänster). Ta slutligen steget mot att möta ett av de andra 53 internationella lagen (nedan)







Öh, domarn! Reglerna och flytet i The Beautiful Game, som engelsmännen kallar fotboll, är väl återskapade i varje del av ISS Pro Evolution. Från målvaktspelet till ojust uppträdande.

gör att du kan växla mellan flera olika taktiska grepp under en match. Det finns också fullt av nya tricks; upptäck hur du lyfter bollen över målis, spelar vägg med en medspelare, hur man utför en överstegsfint och andra knep för att lura motståndaren. Standarddrag såsom crossbollar och kortpass har blivit modifierade så att de kräver större skicklighet av spelaren. Det bjuds på en ganska hygglig arsenal och det här är absolut inget simpelt "sparka-och-spring-spel". Man måste verkligen bygga upp ett någorlunda bra lagspel, tränga igenom försvaret, attackera från olika vinklar och jobba med hela laget i stället för att storma fram på egen hand. *ISS Pro Evolution* är roligt och lätt att komma in i men samtidigt uppbackat av mer sofistikerat spel och fler strategimöjligheter för den mer erfarne spelaren. Med upp till fyra spelare och möjligheten att skapa ditt alldeles egna lag borde detta spel hålla dig sysselsatt i många månader framöver. Konami gör mål! ■

**Keith Stuart**




**⊕ POÄNG**

- Realistisk spelaranimation
- Mängder av taktiska valmöjligheter

**⊖ POÄNG**

- Krystade kommentatorer
- För långa mellansekvenser
- Knappast en originell idé

**VÅRT STALLTIPS**

Det här ser ut som en välproducerad och innehallsrik tillökning till genren fotbollssimulatorer. Taktiskt djup och realism erbjuder mer än *FIFA* och kompani. Detta utan att vara så invecklat och förvirrande som *Actua Soccer*.

## HÅLL UTKIK EFTER...

### DU KAN SPELA MED DATORVÄNNER



En liten specialgrej med *ISS Pro Evolution* är att du kan välja upp till tre datorstyrda medspelare. Dessa kommer att ta en mer aktiv del i spelet och som med verkliga spelare kommer de inte bara att vara kontrollerbara när de är i närheten av spelet. Det gör att du kan skapa ett så realistiskt spel som möjligt. Du kan placera din spelare i ett bra läge och sedan vänta på passningen, istället för att göra absolut allt själv. Detta är lite vad Namco försökte åstadkomma med *Libero Grande*, men här mer speldugligt. Verkligen en suverän idé för riktiga fans.

**Utgivare:** Eidos
**Utvecklare:** Capcom
**Antal spelare:** 1
**Releasedatum:** Februari

# Resident Evil: Nemesis

## DAGS ATT STÅLSÄTTA SIG IGEN. RACOON CITYS FÖRRUTTNADE INVÅNARE HAR TILLKALLAT FÖRSTÄRKNING.



De underbara bakgrunderna skapar rejäl stämning när Jill smyger genom gränderna.

**När *Resident Evil*-trilogin nu når sitt slut har skräcken fått två nya ansikten. Och något som kommer att skaffa det massor av nya fans är definitivt dess Nemesismonster. På samma sätt som skräckfilmer blir ihågkomna för vissa nyckelscener (huvudet i båten i *Hajen* eller när Carries hand far upp ur graven), kommer *Resident Evil 3*:s nya superspöken att etsa sig fast i psyket.**

Som om den vanliga blandningen av rabiessmittade hundar, zombier och muterade busemän inte vore nog kan dessa nya bestar lura bakom varje hörn i den skräckinjagande staden Racoon City. Den första gör entré genom att krascha genom ett fönster och sätta efter våra hjältar – Jill Valentine och Carlos Oliviera. Och så fort odjuret dyker upp drabbas man av genuin skräck – värre än allt Spielberg eller De Palma någonsin bjudit på.

Effekten ökas tack vare att Nemesisvarelserna är både större och starkare än de övriga vandöda i Racoon City. De är inte bara superzombier. De är tvåmeters, bazookaviftande varelser

**"Storyn passar perfekt ihop med seriens historia"**





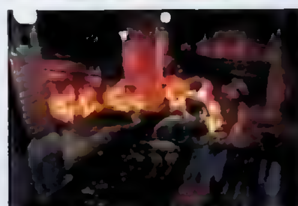


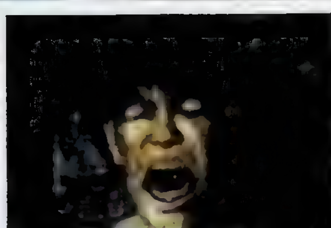

Figurerna rör sig nu mjukare. Jill och Carlos ser inte längre ut som åldringar när de går uppför trappor. Även deras reaktioner har förbättrats, och med tanke på alla vapen kommer det att bli blodigt.

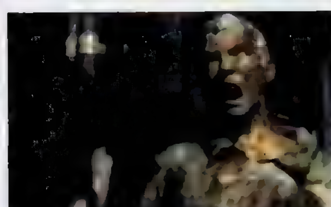


Här finns alla sorters zombier: feta sida vid sida med magra – några rör sig snabbare och några är starkare.









Nu kan Jill snurra runt 180 grader med en knapptryckning, vilket gör att hon kan hamna öga mot öga med fienden på studs.

som besitter en intelligens som inte tidigare skådats i serien. Om Jill eller Carlos försöker fly så springer de efter. Dessutom går de inte att hejda, och verkar uppenbart gilla att slå in dörrar under jakten. Det enda sättet att tillfälligt stoppa dem på är att peppra dem med de vapen man har till hands. Detta fruktansvärda hot ger spelet en dramatik som saknades i föregångarna, och skapar en spänning som gör att man sitter på helspänn. *Silent Hill* bjöd på lite mer psykologisk skräck än våldsorgierna i *Resident Evil 2*, men den här tredje delen har plockat det bästa ur båda världar.

Även om Nemesisvarelserna är spelets höjdpunkt har Capcom fyllt på med en massa bra figurer i birollerna. Spelet fungerar både som ett för- och efterspel till *Resident Evil 2*, och börjar med att Jill håller på att duka under i zombiesmittan. Flera scener senare är hon medvetslös och Carlos måste ta över. Storyn berättas på ett smidigt sätt och passar perfekt in i seriens historia.

*Resident Evil 3: Nemesis* är ljuvligt detaljerat. Den här delen har förvisso bakgrunder med högre upplösning, men vad som imponerar ännu mer är hela arméer av mer eller mindre förruttnade zombier.

Huvudpersonerna har också tilldelats en del nya rörelser. Till exempel är Jill fysiskt sett starkare och kan kasta iväg zombier, ge dem på nöten eller helt enkelt bara sparka ner dem. Kombinerat med den vanliga uppsättningen handeldvapen, eldkastare och raketgevär är hon och Carlos en duo att räkna med.

*Resident Evil 3* är en upplevelse som kommer att få dig att häpna med alla sina nya idéer och snygga men sjuka nya vinklar. Det här lär tveklöst bli en värdig avslutning på en banbrytande serie. ■

**Steve Merrett**




**+ POÄNG**

- Mer detaljerad grafik
- Större rörelsefrihet
- De där Nemesisbestarna...

**– POÄNG**

- Kanske för välbekant
- Inget för nervsvaga
- Ytterligare än uppföljare.

**! VÅRT STALLTIPS**

Zombiemat borde kännas uttjatat nu i ännu en uppföljare, men att döma av det vi sett verkar spelet mer fängslande än någonsin. Det verkar som om Capcom kommer slå till med ett tredje höjdarspel på raken.

**Utgivare:** Activision
**Utvecklare:** Traveller's Tales
**Antal spelare:** 1
**Releasedatum:** Februari

# Toy Story 2

## DEN BALLASTE LEKSAKEN I DEN KÄNDA DELEN AV UNIVERSUM KOMMER SNART LANDA I EN PLAYSTATION NÄRA DIG



Förstapersonsvinkeln är det överlägset enklaste läget att besegra sina motståndare i då det är svårt att sikta i tredjepersonsläge. När du ramlar från höga höjder kan du dämpa fallet genom att fälla ut Buzz vingar just innan han träffar marken.





**Med tanke på att Toy Story 2 är en så pass stor produktion, är det unikt att licensen redan släppts och att spelet kommer mer eller mindre samtidigt som filmen. Ja, för man hamnar i det klassiska hönan och ägget-dilemmat: spelar man spelet som bygger på filmen eller går man och ser filmen som baseras på spelet? Hur det än må vara är intrigerna försvinnande lika i båda versioner och utan att avslöja för mycket kan PSM berätta att Buzz Lightyear är på uppdrag för att rädda Woody från en ond leksakssamlare.**

Att utforska är en viktig del av spelet och du måste visa din lilla hjälte runt de jättelika miljöerna i husen, trädgårdarna och gränderna. I varje område måste du slutföra en uppgift som du får av de andra personligheterna i rollistan i *Toy Story*. Hitta Bo Peeps får, samla mynt, leta reda på Herr Potatishuvuds bort-tappade öra... Livet för en rymd-ranger är aldrig tråkigt. Och tursamt nog kan Buzz ta sig an dessa uppdrag tack vara hans många rörelser och olika power-ups.

Den första delen utspelar sig i Andys hus och så snart du behärskar Buzzs alla rörelser kommer du att kunna snoka omkring överallt från loft till källare. I varje rum stöter du på en ny utmaning och några av problemen är förrädiskt knepiga. För det mesta beror dina framgångar på din förmåga att tajma hoppen när du skuttar från hylla till hylla eller från bord till stol. Du får i viss mån hjälp med detta då Buzz kan, när han väl är i luften, fälla ut sina vingar och få litet mer kraft i hoppet.

Som man kan förvänta sig av ett spel som är baserat på en datoranimerad film är grafiken i *Toy Story 2* mycket imponerande. Var du än fäster blicken finns någon liten ögonfröjd,

> **"...du förnimmer Buzz spegelbild på insidan av visiret"**

speciellt när du är i förstapersonsläge och förnimmer Buzz spegelbild som dyker upp på insidan av visiret då och då. Vår lille hjälte får bekämpa lite allt möjligt från uppdragbara robotar till radiostyrda plan, och bossnivåerna kräver mycken eftertanke för att klara av. Varje gång du tar dig igenom en nivå belönas du med en smygtitt från filmen. Du kan sedan se dem igen om du vill genom att använda filmuppspelningsfunktionen.

*Toy Story 2* ser ut att bli ett superbra 3D-plattformsspel till PlayStation och vi ser fram mot att få recensera det med en entusiasm som annars sällan visar sig annat än på julafton. ■

**Justin Calvert**

## HÅLL UTKIK EFTER...

### KLIPPEN FRÅN FILMEN TOY STORY 2



När du slutfört en nivå eller besegrat en boss får du som bonus en smygtitt på någon scen ur filmen. De sparas därefter på ditt minneskort och du kan se dem igen när du vill. Kul grej!




**⊕ POÄNG**

- Genialisk nivådesign
- Tuff och varierad spelbarhet
- Disneyvärdig grafik

**⊖ POÄNG**

- En del förvirrande kameravinklar
- Den onde kejsaren Zurg
- Bara femton nivåer

**! VÅRT STALLTIPS**

*Toy Story 2* kommer att tilltala spelare i alla åldrar. Det har potential att bli det snyggaste och mest spelbara plattformsspelet till PlayStation. Buzz är en finfin frontfigur och han kan kanske till och med lyckas charma en del av Laras fans.

**Utgivare:** Infogrames
**Utvecklare:** Eutechnyx
**Antal spelare:** 1 – 2
**Releasedatum:** December

# Le Mans 24 Hours

## VÄRLDENS MEST KÄNDA BILTÄVLING HAR ÅTERSKAPATS TILL PLAYSTATION.



Den här kameravinkeln är bra om man håller på att bli omkörd.






Den här vinkeln gör att man kan se större partier av banan.




En bättre bil innebär tuffare motståndare på banan.



**24-timmarsloppet Le Mans har alltid varit något av ett mysterium. Det är en av världens äldsta motorsportshändelser, definitivt en av de tuffaste, och under årens lopp har alla stora namn inom sporten ställt upp. Ändå är det knappast en tävling man tänker på eftersom uppmärksamheten i media är liten.**

Problemet är att Le Mans kom till innan televisionen existerade. 24 timmars bilkörning lockade mängder av publik på den tiden, men knappast numera. Problemet kvarstår när tävlingen överförs till TV-spel. 24 timmars bilåkande är för mycket även för den mest inbitne racingfantast.

Medan total simulering är en av spelets många valmöjligheter, är det ingen nödvändighet. Det här är ett av de mest anpassningsbara racingspel vi har sett. Man kan ge sig på några snabba varv, eller satsa på en verklighetstrogen tävling med maratonlopp.

Ett viktigt inslag är skiftandet mellan dag och natt. Den tid man väljer att spela över komprimeras, och dagen slutar med skymning och sedan

> ”Total simulering är ett alternativ men ingen nödvändighet”

becksvart natt. Då bör man förstås slå på strålkastarna, eftersom mörkerkörning kräver att man har memorerat banan. När hårnålskurvorna plötsligt dyker upp i den kolsvarta natten gäller det att hänga på bromsknappen.

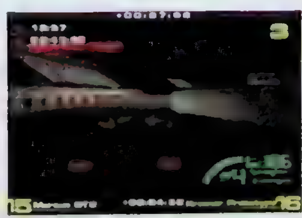
Vi gissade att enbart en bana inte skulle räcka till för dagens TV-spelare, och vi hade rätt. Engelska utvecklaren Eutechnyx har lagt till ett bra urval av kortare arkadbanor för att öka variationen. Att köra de valliknande GT-bilarna (baserade på verkliga modeller) är en annorlunda upplevelse jämfört med F1- och rallybilar och kräver en viss skicklighet för att undvika att däcken slits ut.

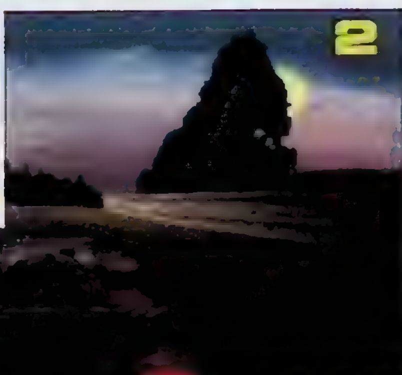
*Le Mans 24 Hours* lär säkerligen tilltala alla PlayStations motorsportfanatiker. Utseendet är förvisso inte mer än acceptabelt, men styrkan ligger i spelets innehåll. Det är inte ofta vi kan säga det, eller hur? ■

James Ashton

## HÅLL UTKIK EFTER...

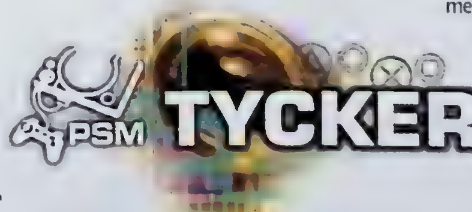
### SIMULERINGSLÄGET SOM INTE LÅTER DIG SOVA







Det är inte det minsta praktiskt. Vi tror inte heller att många ger sig på det. Det går nämligen att köra hela det riktiga Le Mans-loppet under 24 timmar. I realtid. Det är ambitiöst – eller kanske snarare korkat. Kom inte här och säg att sparfunktionen förstör upplevelsen. Man måste ju fortfarande sova. Eller hur?




**⊕ POÄNG**

- Det är en officiell licens
- Korrekt återgivet
- Många olika inslag

**⊖ POÄNG**

- Inget arkadspel
- Svårt att komma in i
- Inte lika snyggt som *Gran Turismo*

**VÅRT STALLTIPS**

*Le Mans 24 Hours* är ett snyggt spel som eventuellt kan göra de som gillar arkadstuket besvikna. Massor av alternativ och några spelanpassade banor förutom den officiella banan ger det ytterligare livslängd.

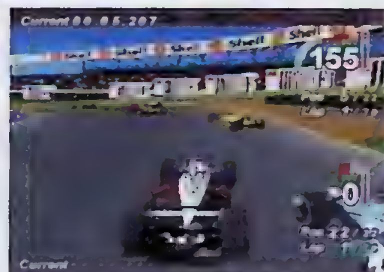
**Utgivare:** Video System
**Utvecklare:** Lankhor
**Antal spelare:** 1 – 2
**Releasedatum:** Ute nu

# F1 World Grand Prix

## ÄNNU EN NY MÅNAD OCH ÄNNU ETT F1-SPEL. VIDEO SYSTEM SIKTAR PÅ POLE POSITION I PLAYSTATIONS EGET GRAND PRIX




Precis som i verkligheten är det viktigt med en bra start.




**Ännu ett Formel 1-spel är på väg. Det verkar som om det kommer nya F1-spel varje vecka, men tack och lov innehåller det här mer än man tror vid en första anblick.**

Det här är en uppföljare till PC-spelet *F1 World Grand Prix* som kom tidigare i år, uppdaterad efter 1999 års förhållanden och utgiven av Video System, som sysslat med F1-spel sedan början av 90-talet. PlayStationutgåvan satsar på PC-versionens simulatordel när man ska försöka styra de här monstren i 300 knyck.

Detta innebär att man måste hantera sin analoga kontroll ytterst känsligt om man vill bli nästa digitala F1-mästare. För närvarande är spelets styrning inte den mest gäst-vänliga (fast F1-puritaner lär inte hålla med) och många racingfans väljer nog hellre Psygnosis mer lättspelade *Formula One '99*. Det finns hjälpmedel för att kunna köra, men detta är ingen söndags-utflykt. Tvärtom lär man tillbringa mer tid utanför banan än på den.

*F1 World Grand Prix* måste ses över om det vill bli bäst i genren. Vissa detaljer som när medtävlarnas bromsar låses eller gyttja, som sprätter från däcken är snygga, men just nu når de

> "Till en början spenderar man mer tid utanför banan än på den"

inte upp till *Formula One '99*:s standard.

Tekniskt sett har det en bit kvar. Snyggare miljöer, högre upplösning och längre banor gör att *Formula One '99* ligger steget före, men Lankhor lär fixa till det estetiska innan spelet släpps (miljöerna är fortfarande lite bräckliga med polygoner som faller isär).

Nåja, spelet kommer att raffineras, och det lär säkert bli ett bra alternativ för de F1-fans som tycker att *Formula One '99* är ett spel för farmor. ■

**Mark Donald**




Gyttjan som sprätter från hjulen ser mer realistisk ut än någonsin.

## HÅLL UTKIK EFTER...

### DEN RYCKIGA/REALISTISKA STYRNINGEN






Ta en kurva alltför lugnt, trampa på bromsen aningen sent och innan man vet ordet av upptäcker man att man kör åt fel håll och har kommit rejält efter. Lägger man ner tid på att lära sig anpassa sin körstil efter bilen lär man sig köra runt felfritt och drabbas av ett glädjerus.




**+ POÄNG**
- Bra fartkänsla
- Känns lite som en simulator
- Alla banor från 1999 års säsonger

**– POÄNG**
- Detaljerna behöver finputsas
- Grov grafik
- Svårstyrt

**! VÅRT STALLTIPS**

*Official F1 Racing* ser ut att kunna hamna bland de bästa i genren med alla banor från 1999. F1-atmosfären är rätt bra, men spelet behöver ses över för att det ska kunna vinna racet.

Utgivare: Electronic Arts
Utvecklare: Dreamworks Interactive
Antal spelare: 1 – 2
Releasedatum: Ute nu

# Medal Of Honour

## DREAMWORKS INTERACTIVE HAR SKAPAT ETT ANDRAVÄRLDSKRIGS-SHOOT 'EM UP UNDER DIREKT INFLYTANDE FRÅN DEN HÖGSTE (NEJ, INTE GUD)

**Efter att ha demonstrerat för världens biobesökare hur de amerikanska trupperna ensamma räddade världen från de stygga nazisterna, återvände Spielberg från arbetet med *Rädda menige Ryan* för att göra TV-spelarna samma tjänst. Han sammankallade Dreamworks Interactive, den spelproducerande lemmen i hans imperiekropp. Man tänkte att *Rädda menige Ryan: TV-spelet* kanske skulle vara något för snaskigt, så man bestämde sig för att kalla sitt andravärldskrigs-shoot 'em up för *Medal Of Honour* i stället.**

Spelet och filmen har mycket gemensamt, allt från att äga rum bakom fiendens linjer (tidiga nivåer utspelar sig i Frankrike) till tunga doser atmosfär. Men där *Rädda menige Ryan* spelade mer på moral och krigets meningslöshet, gottar sig *Medal Of Honour* i det ärofyllda och adrenalinframkallande sönderskjutandet av nazister.

Det har varit lite si och så med Dreamworks tidigare utgåvor, men *Medal of Honour* kan vara deras genombrott. Det är ett spektakulärt förstapersons-shoot 'em up med i elva komplexa uppdrag som tar dig genom totala dynamitinfernon via smyguppdrag och spionage. Det har mycket mer gemensamt med femtiotalets hjältekrigsskildringar än med den moderna hyperrealismen i filmen *Rädda menige Ryan.*

Handlingen utvecklar sig från tidiga uppdrag i utbombade byar, via krigsfångläger och en tysk ubåt för att slutligen mynna ut i självaste führens bunker i Berlin. Ett smörgåsbord av autentisk andravärldskrigsvapen står till ditt förfogande, såväl k-pistar som bazookas. Och det får du verkligen användning för i tvåspelarläget i spelet.

Stämningsfullt är det under hela resan. Nerverna skälver när man hör hundarna skälla, planen som visslar förbi och stöveltrampen på avstånd som kommer närmare. Om man ska våga sig på litet kritik över huvud taget skulle det vara att nivåerna är något likformiga och labyrintartade. Inte desto mindre utvecklas *Medal Of Honour* till en riktig upplevelse – och en rejäl omväxling från de vanliga cyborgerna och kräkmonstren. ■

**Paul Rose**

> "...gottar sig i sönderskjutandet av nazister"





Du måste vara blixtsnabb med avtryckarfingret för att kunna göra processen kort med nazisterna.



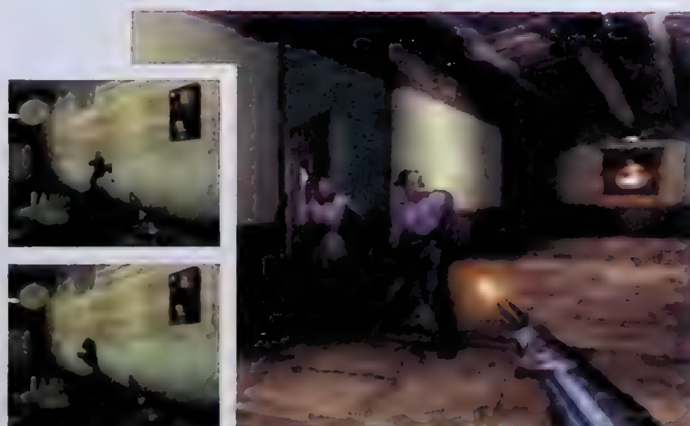
Att använda sig av krypskyttstaktiker är mycket effektivt när man ska oskadliggöra gömda eller farliga typer eller föremål. Påminner onekligen om *Day Of the Jackal.*



Deathmatch – som i alla liknande förstapersonsspel gäller det att lobba iväg handgranater och andra sprängämnen en bra bit och sedan ducka – annat är ohälsosamt.

## HÅLL UTKIK EFTER...

### VAR DU SÄTTER FÖTTERNA NÄR DU GER DIG IN I NAZI-NÄSTEN.





I allra första delen av spelet landsätts du på en landsväg. Du har en liten stuga framför dig. Du kollar inuti den, men de tyska trupperna har redan sett dig och kulorna viner om öronen så du får ducka hela tiden medan fönsterglaset yr omkring dig. Längre in i spelet får du syn på ett maskingevär bakom några sandsäckar. När du tagit itu med skytten måste du genast vända elden mot de anstormande nassarna som störts av ljudet. Så rätt.




**⊕ POÄNG**

- Superb stämning
- Skarpa detaljer
- Finns inget liknande

**⊖ POÄNG**

- Något likformigt
- Bara elva uppdrag
- Du är så gott som skottsäker

**! VÅRT STALLTIPS**

Trots likformigheten och att din soldat kan träffas av två dussin kulor i bröstet och ändå fortsätta är *Medal Of Honour* fina grejer. Det är inte precis *Rädda menige Ryan: TV-spelet*, men det är så nära man kan komma.

Utgivare: GT Interactive
Utvecklare: Perfect Entertainment
Antal spelare: 1
Releasedatum: December



# Discworld Noir

## EN NYPA SATIR, EN NYPA HYLLNING OCH EN NYPA FÖRSTÅNDS-PÅFRESTANDE GÅTOR. DET SENASTE DISCWORLD-ÄVENTYRET VISAR SIG BLI EN PIKANT KRYDDAD SOPPA...

**Denna tredje odyssé i Terry Pratchetts skumma och fantastiska universum är åter igen ett peka-och-klicka-spel och ett grafiskt äventyr som tar avstamp i de Tolkien-plagierade böckerna om Discworld (Skivvärlden). *Discworld Noir* är inte direkt baserat på någon viss bok. Nej, här är det i stället frågan om en satir av film noir-genren, speciellt *Casablanca* och *Riddarfalken från Malta*, i Discworld-tappning.**

I den mörka och depraverade staden Ankh-Morpork, får du i gestalt av Lewton, den misslyckade privatsnoken som en gång var med i stadsvakten, träda in i *Discworld Noir*. Från det ögonblick en mystisk och vacker kvinna kommer in på ditt kontor i början av spelet dras du in en komplex härva av mord, svek och förräderi... eller rättare sagt en dråplig, spexfylld parodi på en dylik.

Denna infallsvinkel har ett övertag framför de andra *Discworld*-spelen. Att ha läst böckerna är till exempel inte nödvändigt här. Även om det förekommer många interna skämt och referenser för att hålla Pratchetts fans glada är de inte viktiga för att kunna slutföra spelet.

På menyn finns också en del nya ingredienser. Tacksamt noterat är att alla dra-i-den-här-spaken och tryck-på-den-här-knappen-momenten som brukar vara stommen i alla äventyrsspel är bortsilade från *Discworld Noir*. I stället går det här ut på att snacka med folk och följa upp de ledtrådar man får.

Detta ackompanjeras av klädsamma, mörka grafiska excesser. Vackra 2D-scener bildar bakgrunderna till de fina 3D-figurer som dyker upp och hela härligheten är tonsatt med utsökt musik och röstskådepel. Det är speciellt ljudet som bär fram film noir-känslan i spelet.

Men som *Discworld Noir* är utformat nu finns inget utrymme att förlora sig i dess vackra detaljer. Det saknas all form av pausfunktion eller textningsval under de många gånger mycket långa filmsekvenserna. Om man inte är 100 procent alert kan man alltså mycket lätt missa viktiga ledtrådar.

Om du inte är bekant med film noir kommer mycket av humorn i spelet verka besynnerlig och obegriplig, men *Discworld Noir* är ändå ett modigt försök att göra något annorlunda. Vi hoppas att det utvecklar sig så att det klarar sig genom vår kommande recension.

**Andy Butcher**



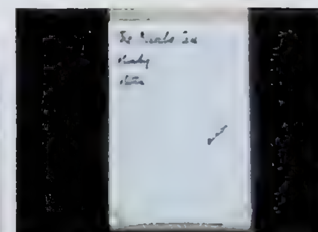




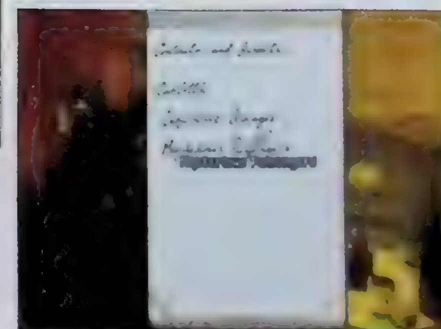
Lewton, spelets polygonala hjälte, travar runt i de många olika miljöerna i Ankh-Morpork, tillsynes ostörd av den myriad av kameravinklar som används.

## HÅLL UTKIK EFTER...

### ALLA ANDRA DU STÖTER PÅ!







Spelet rör sig runt Lewtons anteckningsblock, som du gradvis fyller med ledtrådar allt eftersom du fördjupar dig i spelet. Ledtrådarna används sedan på sedvanligt vis: man klickar på dem och sedan på en person eller ett föremål som man tror de hanger ihop med, varpå man får ny information som i sin tur leder till nya ledtrådar.




**+ POÄNG**

- Enkelt, intuitivt, fyndigt
- Suggestiva miljöer
- Mycket bra dialoger

**– POÄNG**

- Mycket långa filmsekvenser
- Knappast särskilt originellt
- Gamla trötta skämt

**! SLUTSATS**

En välkommen utveckling från de tidigare *Discworld*-spelen. Inte direkt ett action-spel, men med en god intrig och en labyrint att hålla de små grå cellerna upptagna. Om slutversionen kommer att tilltala dig beror nog på vilken sorts humor du har.

Utgivare: Electronic Arts
Utvecklare: Stormfront Studios
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: December

# Hot Wheels® Turbo Racer

## MEDAN DU SOVER KÖR DINA LEKSAKSBILAR CHICKEN RACE TILL TONERNA AV METALLICA





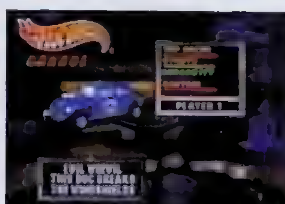
Försök repa lacken så länge du vill – smärre skador registreras inte.



Hopp är bra om man vill visa upp ett stunt.



Vem hade väntat sig Metallica på soundtracket?



Det finns 40 modeller att välja mellan.

**I inledningen imponerar: "Gimme fuel/Gimme fire!" skriker James Hetfield och hårda elgitarrer strömmar ur TV-högtalarna. Ett spel som öppnar med Metallicas "Fuel" får en genast att tänka på oljebefläckade bikers som kör alldeles för fort längs en motorväg. Fast nu visar det sig att det är ett av den här planetens tuffaste rockband står för musiken till ett spel om leksaksbilar.**

*Hot Wheels Turbo Racer* använder sig av tidigare nämnda riff för att ge ett annars ganska barnsligt spel lite attityd. Leksaksbilar har förvisso utvecklats en hel del sedan Wrist Racers, men kombinationen av förarlösa bilar som far runt i loopar på färglatt randiga banor och Hetfields sång är irriterande. Som det är nu gör spelet inte soundtracket rättvisa, eller ens de riktiga leksaksbilar det exploaterar.

Om man samlar på Hot Wheels-bilarna lär man gilla att det finns 40 stycken att välja mellan. Här finns massor av banor fyllda med ramper, hopp, loopar och genvägar, men de är alla så klumpigt placerade att det inte blir så kul som det kunde blivit. I det medföljande texthäftet står det att det finns tre sätt att vinna: gasen i botten, krascha, eller utföra stunts, och detta stämmer inte riktigt. Det enda sätt

> "Man måste göra olika stunts för att vinna turboprylar"

man kan vinna på är att gå i mål först. Förvisso är det nödvändigt att utföra stunts för att vinna turbouppgraderingar, men stuntmekaniken är primitiv, och man får lika mycket turbo för en simpel volt (en knapptryckning för att slå runt, en för att komma rätt igen) som för lite mer avancerade och förfinade piruetter.

Det är svårt att tänka sig att Stormfront Studios hinner rätta till *Hot Wheels Turbo Racers* värsta fel så här kort tid innan det släpps. Möjligen kan de fixa den klumpiga grafiken. Samtidigt ångrar nog ett rockband från Minneapolis att de medverkade. ■

**Sam Richards**

## HÅLL UTKIK EFTER...

### DE MEST DÖDSFÖRAKTANDE HOPPEN NÅGONSIN!



Eftersom man inte kan köra ur banan behover man bara styra på ett ungefär. Hopp ger tillfälle att visa upp stunts, och det krävs en viss skicklighet för att landa med hjulen ner. Fast den belåtna känslan efter ett väl utfört stunt försvinner snabbt, eftersom man belönas även när man voltar av en klippkant av misstag.




**⊕ POÄNG**

- 40 bilar att välja mellan
- Massor av banor
- Musik av Metallica

**⊖ POÄNG**

- Grafiskt tveksamt
- Alla bilar känns likadana
- Bilarna kan inte skadas

**! SLUTSATS**

*Hot Wheels Turbo Racers* är enkelt att spela och lär hålla länge tack vare de otaliga banorna fyllda med hopp och genvägar. Tyvärr är grafiken och själva körandet betydligt sämre än vad som krävs till den här typen av racingspel.

**Utgivare:** Eidos
**Utvecklare:** Mucky Foot
**Antal spelare:** 1
**Releasedatum:** December

# Urban Chaos

## VID MILLENIETS SLUT HÅLLER UNION CITY PÅ ATT EXPLODERA, OCH DU ÄR EN KVINNLIG POLIS I SKOTTLINJEN

**Eftersom det här är den första titeln från före detta Bullfrog-personerna på Mucky Foot är det förvånande att *Urban Chaos* inte är något i hästväg. Utan tvekan har utvecklarna varit nöjda med att kasta sig huvudstupa in i strategibefriad action.**

### ”D'Arci är ingen Lara Croft-klon”

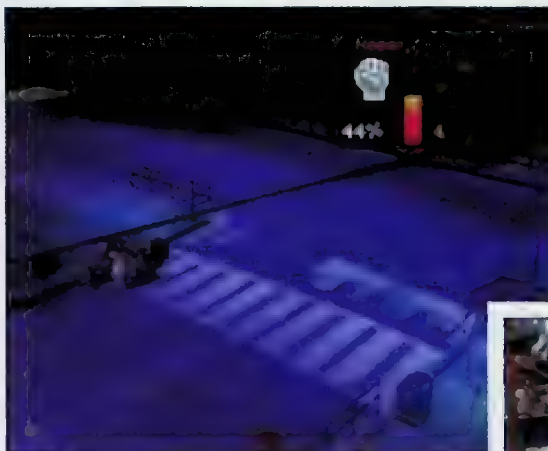
Trots en viss likhet på ytan är det verkligen bara en slump att det även denna gång är en stark kvinna som får leda ett action-äventyr från Eidos. Hjältinnan i *Urban Chaos*, D'Arci, är inte bara ännu en Lara Croft-klon (till att börja med verkar hon bara ha B-kupa). *Urban Chaos* blandar *Tomb Raider*-liknande utforskning, enkla tvåknapps-beat 'em up-sekvenser och *Resident Evil*-liknande pangpang med litet coola bilkörningsmoment som extra krydda. Trots att det verkar som om spelet försöker vara allt för alla, ligger tyngdpunkten på arkadbiten och inte på att ta crossover-poäng. Förresten kan varken bil- eller beat 'em up-temat kosta *Gran Turismo* eller *Tekken 3* några sömnlösa nätter.

Storyn i *Urban Chaos* är förlagd till Union City. Där försöker den nyblivna polisen D'Arci förena spelets disparata beståndsdelar till en aptitlig kompott. De första uppdragen hon får, går ut på att under hård press träna sin fysik, sin stridsteknik och sin bilkörning för att förhindra att ligistgänget Wildcats tar kontrollen över staden. Och hon kommer behöva all träning hon kan få, för Wildcats har en mäktig bundsförvant i den korrupte politikern Baines som styr dem som marionetter. Detta är emellertid något som bara hennes mystiska kompanjon Roper tycks veta något om.

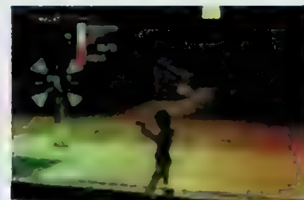
Union City är uppdelat i flera nivåer som innefattar flera kvarter och varje nivå inrymmer ett eller flera av de olika uppdragen. Precis som i *Grand Theft Auto* måste D'Arci röra sig mellan flera olika platser för att utföra uppdragen. Så länge hon åstadkommer det hon ska kan hon välja vilken väg hon vill. Vissa av uppdragen är på tid och det finns även andra spelkaraktärer, allt för att ytterligare öka trycket i spelet.

I den versionen vi spelat saknas en del av musiken – från jämförelsevis *Asian Dub Foundation* och *Way Out West* – men vad allvarligare är: svårighetsgraden är ännu ej klar. Mucky Foot anser att spelet för närvarande är litet för svårt, så man håller på att ändra på dels tidsgränserna, dels Wildcats vapen-arsenaler för att få något slags struktur på kaoset. ■

**Chris Buxton**




D'Arci kan snabbt glida längs telefonledningarna mellan gatunivån och takåsar som annars skulle vara omöjliga att nå.



Att peka på civilpersoner med puffran skrämmer dem alltid från vettet.



Fly från stök och bråk i stan. Kom upp i bergen istället – där möter du nya figurer att banka skiten ur.

## HÅLL UTKIK EFTER...

### ETT PARTI "FINN DAMEN"...




När D'Arci gapar över ett för stort stycke vildkatt blir hon tagen som gisslan. Då polisen är helt maktlös utan henne måste du i gestalt av hennes gamla mentor Roper McIntyre, en kille av John Woo/Lara Croft-skolan, leta rett på henne, befria henne och föra henne i säkerhet.




**⊕ POÄNG**

- Suggestiv stadsmiljö
- Varierande spelmoment
- Fängslande intrig

**⊖ POÄNG**

- Problematiskt kameraarbete
- Väldigt svårt
- Korta avstånd

**VÅRT STALLTIPS**

*Urban Chaos* verkar mycket lovande med sin blandning av arkad-action och pulp-intriger. Men den version vi spelat lider av ett bristfälligt stridssytem som gör att fler än acceptabelt antal strider slutar med ond bråd död – din egen.

**Utgivare:** Hasbro Interactive
**Utvecklare:** Hasbro Interactive
**Antal spelare:** 1
**Releasedatum:** Ute nu

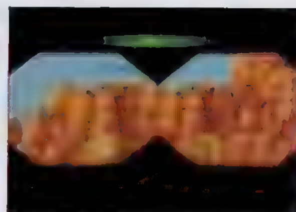
# Action Man

## RUFSIG I HÅRET OCH MED ÖRNBLICK HAR ACTION MAN ÅTERUPPSTÅTT FÖR PLAYSTATION-GENERATIONEN

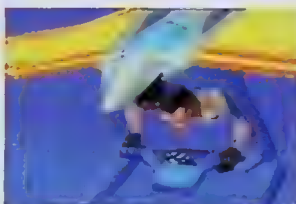




Från *GTA* till tredjepersons-spel, ja man kan inte anklaga *Action Man* för att vara enformigt.



*Action Man* har en flora av prylar och vapen till sitt förfogade. Men är det så upphetsande med kikare i dessa tider?



Filmklipp sammanfogar scenarierna. Ball glidare, polarn.

**Någonting är på gång. Populära sjuttiotalsleksaker översätts plötsligt till polygonala dataanimeringar. Ta bara dinky-bilarna som blev spelet *Hot Weels* som kommer att brumma in på butikshyllorna inom den allra närmaste framtiden. Och så nu Action Man, förlagan till alla plastdockor. Vad kommer härnäst? Blir det Michael Owen's World League Play-Doh? Nej, vi skall inte ge dem några nya griller...**

I fråga om att ställa sig i centrum för nationens ungas uppmärksamhet, inkräktar Action Man på såväl Lara Crofts som Crash Bandicoots domäner. Dock jämnas oddsen snabbt ut.

*Action Man* inleds med en usel introduktions-snutt innan det märkligt nog förvandlas till *Grand Theft Auto*. eller åtminstone en politiskt korrekt tolkning av DMA Designs populära gangstersimulator. Den ultra-elake Professor Gangrene (kallbrand) och hans kacklande assistent Toxica snor labbutrustning från olika delar av staden. Action Mans uppgift är att cruisa runt i den tidigare nämnda staden och skjuta Kallbrand och Toxicas flyktbilar i småbitar.

Spelet, som du ser från ovan, går ut på att du med dina kofångarmonterade kulsprutor skjuter sönder allt och alla som kommer i din väg. Det är snabbt och roligt. Man måste också samla alla Power Points som ligger och skräpar överallt innan du kan fortsätta. En del av dem kan man emellertid inte komma åt från sin silverfärgade sportbil. Då får man köra tillbaka till Action Mans garage och byta till hojen eller den fyrhjulsdrivna jeepen för att hämta dem.

Och så kommer nästa överraskning: ett filmklipp visar hur Action Man glidflyger in över en öken och plötsligt är spelet ett tredjepersonsäventyr, med all utrustning, alla vapen och prylar som sorterar under ett sådant. Du kan till och med zooma in och ut så att du får god koll på var vakterna befinner sig innan du skjuter ned dem med dina lömska pilar.

**"Action Man, förlagan till alla plastdockor."**

Okej, det är inte *Tomb Raider*, men de tvära kasten ger ändå roliga överraskningar och ett varierat spel. *Action Man* lutar sig mot en tydligt definierad målgrupp: den yngre, och varför inte? Håll utkik efter en fullständig recension nästa månad. ■

**Steve Bradley**

## HÅLL UTKIK EFTER...

### SPELET SOM SER UT SOM ETT *GTA* FÖR SMÅ BARN





*Action Man* inleder som bilspel. Den som har spelat *GTA* kommer känna sig mer än bekant med scenariot. Du cruisar runt och bränner tonvis med gummi och ammunition från dina kofångarmonterade kulsprutor. Det är lika enkelt och snabbt som *GTA*, men helt utan det kontroversiella drogreferenserna och gangstertemat. Störtkul!




**+ POÄNG**

- En fin genreblandning
- Anständigt bilspel
- Kanonkul för battingarna

**– POÄNG**

- Usla filmklipp
- För en yngre publik
- Något begränsat

**! VÅRT STALLTIPS**

*Action Man* kommer förmodligen tilltala de mindre erfarna spelarna, eftersom det är så lätt att komma in i. Ena stunden åker man bil, motorcykel eller Jeep, i nästa stund går man igenom enorma inventarielistor på jakt efter armborstet.

# Rising Zan The Samurai Gunman

**Utgivare:** Virgin
**Utvecklare:** Agetec
**Antal spelare:** 1
**Releasedatum:** Ute nu

Denna historia utspelar sig lustigt nog i 1800-talets Vilda västern. *Rising Zan* är ett actionäventyr där du följer en ung revolvermansutveckling till matinéhjälte. Precis som i *Sju Samurajer* har din figur lärt sig att fightas som en samuraj för att kunna hämnas alla sina underkuvade polare där hemma. Förvisso ett lätt bisarrt upplägg, men så får du också vifta med ett jättelikt katana och en revolver samtidigt. Antalet stridsformer är rimligt begränsat och det finns gott om fiender att pröva dem på.



Hämnden är min...du måste kombinera snabbet med såväl picken som svärdet i Rising Zan




**Spelet påminner mycket om *Fighting Force*, men det har större djup. Grafiken lämnar dock en hel del att önska.**

# Supercross 2000

**Utgivare:** Electronic Arts
**Utvecklare:** EA Sports
**Antal spelare:** 1-2
**Releasedatum:** December

Ur avgasröken från THQ:s *Championship Motocross*, som vi skrev om förra månaden, kommer ännu ett riktigt skitigt crosshojspel dundrande. När EA ger sig på uppgiften blir resultatet ett stort antal smala, gropiga och leriga banor i mestadels inomhusmiljö mot inte färre än nio medtävlanden varje gång du fäller ned visiret. Det är för närvarande mycket svårt att styra och det är inte direkt någon fördel att man hela tiden ska hoppa omkring som en känguru på banan. Det är dock för tidigt att säga något definitivt om spelet, och *Supercross 2000* kan komma att visa sig vara en lika positiv överraskning som *Sled Storm* (också det från EA) var alldeles nyligen.


Om du inte vill vurpa i de många groparna är det bäst att hålla tungan rätt i munnen och kontrollen...så gott det går.




**Här återstår mycket att utveckla, speciellt i fråga om kontrollerna. En konkurrent till *Championship Motocross*?**

# Overblood 2

**Utgivare:** Electronic Arts
**Utvecklare:** Riverhillsoft
**Antal spelare:** 1
**Releasedatum:** Ännu ej klart

Delvis ett rollspel, delvis ett äventyrsspel. *Overblood 2* bjuder på det bästa från två världar. Man möts av en suggestiv intrig som kombinerar problemlösning och strid med en elegant avrundning. Det utspelar sig i den bleka techno-framtiden där dagsljuset utrotats och bilarna föredrar att flyga – som vanligt i framtiden. Du spelar rollen som en animeinspirerad hjälte. Trots de hysteriska avledningsmanövrerna verkar animeringarna för närvarande lite stela och livlösa, speciellt när man ser dem mot de grådaskiga bakgrunderna. Det återstår att se om *Overblood 2* blir herre på täppan eller om det bara halkar mellan stolarna.


*Overblood 2* satsar på strider och gåtor i en ohelig allians. Ska det gå vägen?




**Om *Overblood 2* lyckas kombinera spektakulär grafik, svåra gåtor och intelligent nivåutformning kommer det att regera.**

# Renegade Racers

**Utgivare:** Interplay
**Utvecklare:** Promethean designs
**Antal spelare:** 1-8
**Releasedatum:** December

Av någon märklig anledning har *Renegade Racers* en intrig. Elva individer måste genomgå ett antal märkliga prövningar för att en mästare skall bli utsedd. Ännu konstigare är att deras fordon tycks röra sig likadant på land som på vatten. Detta innebär att det enda sättet att skilja på sjön och torra land är genom färgen på banan. Karaktärerna, som för all del är charmigt galna och färgstarka, lider markant av bristen på särskiljande drag. Banorna ser väl bra ut, om än något förvirrande ibland. På det hela taget står sig spelet ganska slätt mot exempelvis *Speed Freaks*.



Loppet är i gång. Målet är att hitta en knappskalle som kan besegra land och vatten och bli världsmästare.




***Renegade Racers* är inget dåligt spel, men det skulle kunna bli så mycket bättre. Utvecklarna måste ta sig i kragen.**

# GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

## EN TITT I GARAGET

NÄSTA VERSION AV *GRAN TURISMO* KOMMER ATT INNEHÅLLA SMÅTT FANTASTISKA 594 BILMODELLER, FÖRDELADE PÅ 20 EUROPEISKA, ÅTTA AMERIKANSKA OCH SEX JAPANSKA BILTILLVERKARE. TYVÄRR HAR VI INTE PLATS ATT VISA ALLA HÄR, MEN HÄR ÄR I ALLA FALL ETT SMAKPROV...










**Alfa Romeo**
145 2.0 Cloverleaf, 1998
156 2.5 V6 24V, 1998
166 2.5 V6 24V 1998
GTV 3.0 V6 24V 1998
Spider 2.0 TS 1998

**Audi**
A4 Avant 2.8 Quattro
S3
S4 Limousine
TT

**Chevrolet**
Camaro Z28 1969
Camaro Z28 30th Anniversary Edition
Corvette 1967
Corvette Grand Sport 1996
Corvette 427 1969

**Dodge**
Avenger ES
Charger 1971
Neon R/T
Stratus ES
Viper GTS-R

**Ford**
Cougar 2.5i 24V
Escort 1.8 Gti
Focus Zetec 1.8 1998
Ka
Mondeo Ghia X
Mustang SVT Cobra 1998

**Jaguar**
XJ Sport 3.2
XJ220
XJ[illegible] Vehicle
XK180
XK8 Coupe
XKR

**Lotus**
Elan S2 1964
Elan S4 Sprint 1971
Elan S2 1990
Elise 190
Esprit Sport 350
Esprit V8 GT

**Mercedes-Benz**
A160 Avant Garde
AMG C43
AMG C55
AMG E55
CLK 320 Sports
SLK 230 Kompressor

# GENTLEMÄN, STARTA ERA MOTORER...

**VÄRLDENS BÄSTA RACINGSPEL ÄR TILLBAKA. FÖR ATT FIRA DETTA GER PSM DIG DENNA EXKLUSIVA GUIDE OCH FÖRHANDSTITT PÅ *GRAN TURISMO 2*. DET HÄR ÄR SPELET SOM ALLA VILL LÄGGA VANTARNA PÅ, MEN VI VAR FÖRST!**

TEXT: Mike Goldsmith
FOTO: Hiroki Izumi

**Gran Turismo blev en unik succé för Playstation. Lara Croft har delvis PC:n att tacka för sina framgångar på försäljningslistorna, men *Gran Turismo* är 100 procent Playstation, rakt igenom. När det kom var det arkadracern och rallyspelen som regerade, men idag är det realismen som sätts i första rummet. Och utan *Gran Turismo* hade vi knappast fått se varken *TOCA* eller *Colin McRae Rally*...**

PSM träffade självaste Mr *Gran Turismo* himself, Kazunori Yamauchi, som är ett av de högsta hönsen på Polyphony Digital Inc, för att snacka lite om spelet som är på allas läppar. Om du provar spelet så kommer du inte heller prata om något annat sen...

**Hur trodde ni att det första *Gran Turismo* skulle tas emot?**
Vi trodde aldrig att *Gran Turismo* skulle bli en så enormt populär titel. Det har varit riktigt kul för oss utvecklare att se hur spelet köpts av så många konsumenter.


Dyrka denne person – Kazanori-san är mannen bakom *GT2*.

**Hur kan ni förbättra något som många av oss journalister redan kallat perfekt?**
Den ursprungliga idén med *Gran Turismo* var att skapa ett realistiskt bilspel som faktiskt skulle simulera hur riktiga bilar beter sig. För att lyckas med detta la vi ner mycket arbete på research och utveckling vilket resulterade i en modell som, åtminstone till stor del, var väldigt lyckad. Vi gjorde simuleringen så realistisk som möjligt. Bilarna som fanns med betedde sig naturligtvis olika, beroende på våghållning och dylikt. Vårt öga för detaljer sträckte sig till och med så långt att vi gav alla bilar olika motorljud, vi tittade mycket på prissättningen för begagnade bilar och vi använde helt nya grafiska tekniker vid repriserna. *Gran Turismo 2* kommer att vara troget originalet på så sätt att vi kommer att ge spelarna all den glädje som det innebär att köra en riktigt bil.

**Ni måste ha utelämnat en del saker som ni önskade att ni kunde ha fått med i det första spelet.**
I *Gran Turismo* fanns vissa saker vi ville ha med men inte kunde på grund av de begränsningar som fanns. I *Gran Turismo 2* kommer vi dock att ha med många av dessa saker, liksom en del nya finesser som vi kommit på tack vare idéer från de som spelat ettan. Vi har också arbetat mycket med gränssnittet, för vi ville vara säkra på att det skulle kännas som en klar förbättring i den nya versionen. När det gäller mekandet med bilarna så fanns det en del att göra också. Vi har gjort vårt yttersta för att se till att mekandet kommer att ge spelarna en ännu bättre körupplevelse, likaväl som vi sett till att förenkla tillvägagångssättet och göra det mer användarvänligt.

**Vad kan du säga om de nya bilmodellerna?**
Vi har uppdaterat de bilar man kan välja på. Detta speglar både förändringar i existerande modeller och nya modeller som tillkommit bland riktiga bilmodeller. Vi har också ökat på antalet bilmodeller rejält. Spelare har uttryckt önskemål om att ha enormt många modeller att välja bland, och vi har gjort vårt bästa för att tillmötesgå deras önskningar. I det förra spelet var vi tvungna att utelämna vissa bilmärken på grund av att vi ▶




Shysst bil! I *GT2* finns alla de nya bilarna, från Impreza WRX till den nya Bubblan.

## Lathund till *Gran Turismo 2*

- *GT2* är det första spelet som kombinerar rally, banracing och racing på vanliga motorvägar
- *GT2* innehåller hela 33 olika biltillverkare och nästan 600 bilmodeller. Det är dubbelt så mycket som i *GT1*.
- De 28 banorna inkluderar de vanliga fantasibanorna från *GT* samt banan Tahitian Seaside, en Le Mans-liknande uthållighetsbana, en ovalbana för höga hastigheter, en schweizisk alpbana och den nyligen licensierade Laguna Secca-banan.
- Racen körs både dagtid och nattetid.
- Det finns 60 nya "körkortsprov", som nu också innehåller sladdprov. Det finns numera också en funktion som gör att man kan köra alla tävlingar även om man inte klarar alla prov.
- Har du fortfarande kvar ditt minneskort till *GT1*? Bra! Alla gamla *GT*-licenser kan nämligen användas i *GT2* också.
- *Gran Turismo 2* har också riktigt motorljud. Biltillverkarna själva kunde inte bistå med ljud till alla sina modeller, så då gick Sony ut och spelade in motorljud på alla de 574 bilmodellerna!
- Skador kommer inte att synas på bilen, men köregenskaperna kommer att försämras ju mer du krockar.
- *GT2* har hela servicepaketet. Du kan köpa och sälja delar till bilen för att skapa ditt drömåk.



**Mini**
Mini 1.3
Mini Cooper 1.3i
Mini Cooper 1275S Mk1



**Mitsubishi**
Galant VR-6 Touring 1998
GTO Twin Turbo 1992
Lancer Evolution III GSR 1995
Mirage Cyborg-ZR 1997
Pajero Mini Sport 1998
Regnum Super VR-4 1998



**Nissan**
Fairlady 240Z HS30 (240ZG) 1971
Fairlady Z Version S 2-seater Twin Turbo 1998
March Super Turbo 1989
Skyline RS-X Turbo Intercooler DR30 1984



**Opel**
Astra SRI 2.0i 16V
Calibra '95
Corsa Sport 1.6i 16V
Tigra 1.6i
Vectra 2.0 16V



**Peugeot**
106 1.6 Rallye
106 1.6 S16
206 GTi
206 Rally Car
306 Rally Car
406 3.0 V6 Coupe



**Plymouth**
Barracuda 1970
GTX
Pronto Spyder
Road Runner
Road Runner Superbird



**Renault**
Clio II 16V
Clio Sport V6 24V
Espace F1
Laguna V6
Megane 2.0 16V Coupe



**RUF Modified Porsches**
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
Turbo R

# **PROVSPELAT**SPECIAL

### Din bilstereo

**Det första *Gran Turismo* hade kanske den bästa musik som gjorts till ett racingspel. *Gran Turismo 2* är inte sämre. Musiken är så exklusiv att inte ens banden själva har rätt att ge ut musiken under ett par år. Kolla in det här blandbandet och gläds åt att The Cardigans svängiga My Favourite Game finns med i listan...**

**Ash**

**The Cardigans**
My Favourite Game

**Everything But The Girl**

**Fatboy Slim**
Illing in Heaven

**Mansun**

**Propellerheads**
Big Dog

**Stereophonics**
The Bartender & The Thief










**Kolla in de här bilarna! Oavsett om du vill köra rally, streetrace eller dragrace kan du göra det i *Gran Turismo 2*.**

inte lyckades skriva avtal om licensen. Av olika anledningar har vi inte lyckats få tillstånd att använda Ferrari och Porsche den här gången heller.

**Hur är det med de nya banorna?**
En stor förbättring är de helt nya banorna. Spelarna kommer att kunna göra fler strategiska val, och då gäller det att välja olika bilar och ställa in dem beroende på hur banan ser ut. Dessa banor inkluderar Rom, Tahiti, Seattle, Pike Speak och Laguna. Laguna är den enda riktiga banan i spelet, och vi är de enda som har licens att använda den. Att använda främst fantasibanor har gett oss möjlighet att utnyttja spelmotorn på bästa sätt.

**Finns det några bilar i spelet som ännu inte finns på marknaden?**
Det finns flera. Några av dem, däribland Toyota Celica XYR, kommer att visas på Tokyos motormässa.

**Var det några biltillverkare som vägrade vara med?**
Ja, Volvo och Saab.

**Hur mycket hade biltillverkarna att säga till om?**
Hur bilarna beter sig har inte så mycket att göra med bilmärket, utan det är de fysiska dimensionerna på bilen. Självklart har vi fått mycket data från tillverkarna, men de generella dimensionerna på bilen har varit viktigare än de små detaljerna. Det var många som sa att *Gran Turismo* kändes väldigt realistiskt, men detta var vi inte helt säkra på från början. Både vi och tillverkarna drar nytta av att det finns så många bilmodeller med. Eftersom detta är så centralt i *Gran Turismo* ville jag absolut ha så många bilar med som möjligt. Vi betalar tillverkarna för rättigheterna att använda deras bilmodeller i spelet.

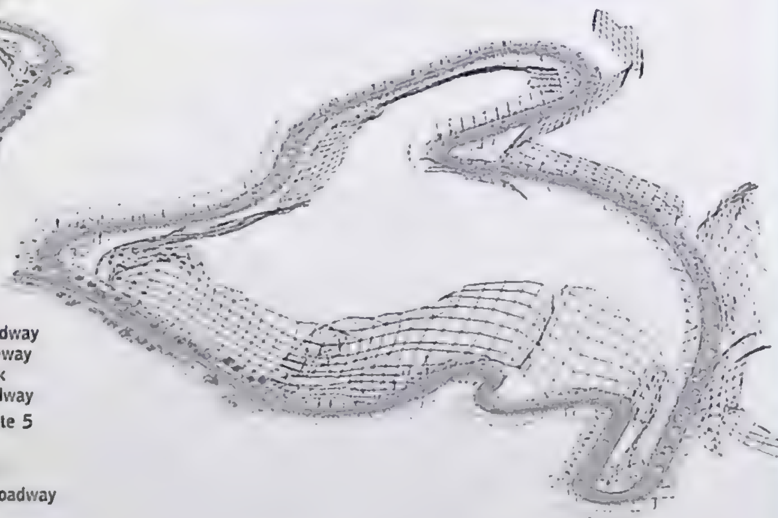
**Lyckades du övertyga biltillverkarna om att det skulle gå att skada deras bilar i spelet?**
Utseendet på bilarna förändras inte om man krockar, men det finns en funktion i spelet som gör att köregenskaperna blir sämre. Från början är denna funktion avstängd, men för de som vill ha den så finns den där. Det kommer att finnas en speciell display på skärmen som visar var bilen har tagit skada någonstans.

**Är du nöjd med den här uppföljaren personligen?**
Den är väldigt spännande, det är ett realistiskt spel men samtidigt ett experiment. Vi hoppas få med 400 bilar (den senaste bekräftade siffran är 594 – red.) och minst 20 banor (senaste siffran är 28 – red.). Om du vill ha ännu fler får du nog vänta på nästa *Gran Turismo*...

**En nyhet i *GT2* är dragracing. Det är något helt nytt för Polyphony.**

## KOLL PÅ BANORNA...

**HÄR ÄR EN LISTA PÅ ALLA DE BANOR DU KOMMER ATT FLÄNGA RUNT PÅ I VINTER... SORTERADE EFTER SVÅRIGHETSGRAD.**



01 Testbana
02 Super Speedway
03 High Speed Ring
Tahiti Dirt Route 3
04 Autumn Mini Ring
Red Rock Valley Speedway
Tahiti Road Circuit
05 Mid-Field Raceway
Smoky Mountain North
06 Clubman Stage Route 5
Eiger Path
Grand Valley East section
Roma Short Track
Trial Mountain Circuit
Deep Forest Raceway
Smokey Mountain South
07 Palm Strip
Autumn Ring
Grand Valley Speedway
Laguna Seca Raceway
Seattle Short track
Green Forest Roadway
08 Special Stage Route 5
09 Roma Circuit
Roma Night Drive
10 North American Roadway
Seattle Circuit
Tahiti Dirt Route 2



**Shelby**
Cobra 427 1967
Cobra Coupe
GT350
GT500



**Subaru**
Alcione SVX Version L 1995
Impreza WRX Type R STi Version V 1998
Legacy Touring Wagon GT-B 1998
Rex Supercharger VX 1990
Subaru 360 Young SS
Vivio RX-RA 1997



**Suzuki**
Alto Works RS/Z 1997
Alto Works Sports Limited 1997
Alto Works RS/X 1990
Cappucino 1995
Kei S 1998
Wagon R Turbo RT/S 1997



**Toyota**
MR Spyder 1996
MR2 G-Limited 1998
Supra GT Turbo Limited
MA70 1989
Vitz F 1999
Celica XYR
Detroit show version



**TVR**
Cerbera 4.5
Cerbera Speed 6
Chimaera 5.0
Griffith Blackpool B340
Speed 12
Tuscon Speed 6



**Vauxhall**
Astra Rally
Corsa Sport 1.6i
Tigra 1.6i
Tigra Ice Race Car
Vectra Touring Car



**Venturi**
Atlantique 300
Atlantique 400GT



**Volkswagen**
Golf IV GTi
Golf IV GTi 1.8T
Lupo 1.4
New Beetle 2.0
Polo 1.4 16V
Polo 640

Min kreativitet bygger mycket på mina instinkter. När jag började jobba med spelet så var det flera amerikaner som bad mig lägga in lite muskelbilar i spelet, men jag tyckte inte att det kändes rätt. Senare besökte jag USA och tittade på dragracing och såg att det var väldigt populärt. Tack vare att jag fick se det så gav det mig inspiration att ha med de bilarna i *GT2*. Det handlar inte om att titta på någon undersökning och se vad som är populärt, utan det handlar om instinkt.

**En annan nyhet i *Gran Turismo 2* är rally.**
Grusbanorna är väldigt svåra. När det gäller underlaget så kommer det att finnas skillnader vad gäller hårdhet, hur guppigt det är och hur bra fästet är. Jag åkte till Monte Carlo-rallyt för att göra research-arbetet. När jag sett ett riktigt rally så har jag insett att det roligaste är resandet. Jag hoppas kunna göra ett par spel som baseras på det någon gång. Att göra rally-delen i spelet innebar mycket arbete. Vi var tvungna att vara extra uppmärksamma på att bilarna far runt på ett helt annat sätt på det här lösa underlaget. Att göra den här simuleringen har varit en utmaning, särskilt med tanke på att det ska vara roligt och realistiskt på samma gång.

**En nyhet i *Gran Turismo 2* är att man kan använda sitt minneskort från föregångaren. Kommer det att vara möjligt att använda sina minneskort från *GT1* och *GT2* med *GT2000* till Playstation 2?**
Jag har inte ens funderat på den möjligheten – men visst går det (här kan Kazunori vara ute att cykla. Det är inte säkert att gamla minneskort går att använda till PS2-spel – red.).

**Hur ser framtiden ut för Polyphony Digital efter *Gran Turismo 2?***
När det gäller Polyphony Digitals framtid så kan jag tala om att vi för närvarande jobbar med flera titlar i helt andra genrer än *Gran Turismo 2*. Genom hela utvecklingsprocessen strävar vi efter att visa vårt företags unika entusiasm för spelteknologi. ■

**Utgivare:** SCEE
**Utvecklare:** Polyphony
**Antal spelare:** 1–2
**Releasedatum:** 2 februari

# Gran Turismo 2

## BARA TIMMAR FÖRE VÅR DEADLINE SÅ LYCKADES VI SNO MED OSS EN FÖRHANDSKOPIA FRÅN SONYS HÖGKVARTER. STEVE MERRETT HAR PROVKÖRT.

Det svåra är att veta var man ska börja. Att få privilegiet att ta den första exklusiva titten på *Gran Turismo 2* – den första riktiga titten, som innebär att faktiskt få köra de 500 bilarna – är ungefär som att komma svältande till en buffé där man får äta så mycket man orkar. Det finns ju så mycket... *GT2*:s två CD-skivor är så fullpackade att det vore lätt att glömma bort att nämna några av de fantastiska funktionerna. Och det vore oförlåtligt.

Uppriktigt sagt så är det så bra att vi får lust att ringa till Klichémakarna AB på en gång. Det är inte bara allt det vi önskade att det skulle vara – det är mer. Så mycket mer. Det står klart från början att *Gran Turismo 2* överträffar alla våra förväntningar. Spelets ambitioner är betydligt större än att bara peta ner *GT1* från racingtronen. *GT2* kommer inte att vila förrän spel som *TOCA 2* och *Colin McRae Rally* har kört av vägen också.

Kazunori Yamauchi och hans medarbetare på Polyphony har skapat ett spel som fullständigt kommer att dominera racinggenren. Det innehåller alla olika typer av bilkörning, återskapat med samma detaljrikedom som i *Gran Turismo*.

Denna detaljrikedom blir än mer häpnadsväckande när man inser vilket djup *GT2* egentligen har. När det gäller bilarna så har inte mindre än 33 av världens biltillverkare ställt upp. Japanska Hondor står sida vid sida med amerikanska Chevroleter på parkeringen, tillsammans med Jaggor, Mercor, BMW och Audi. Nämn en ledande biltillverkare och den finns sannolikt med i spelet. Så länge det inte är Saab och Volvo – tråkmånsar! Och, i motsats till Henry Fords ökända uttalande kan du få vilken färg du vill på bilen. Jo, det är sant. ▶




*Gran Turismo* blev en stor succé i Europa, och tvåan kommer säkert att locka många amerikaner också med sin dragracing.



Nattkörning! *GT2* har en hel del coola nattbanor att köra runt på.



## HÅLL UTKIK EFTER...

### DEN LORTIGA RALLYKÖRNINGEN









På senare tid har spel som *Colin McRae Rally* och *V-Rally 2* lockat många spelare till butikerna med sin sladdvänliga rallykörning. *Gran Turismo 2* ser ut att göra den här racing-genren än mer verklighetstrogen, nu när Polyphony bestämt sig för att introducera sex olika rallybanor för dig att sladda runt på. Kommer detta att betyda att man inte behöver köpa ett separat rallyspel? Kolla in recensionen, som förhoppningsvis kommer nästa månad...







Precis som i *GT* är repriserna alltid en källa till hänförelse. Man blir lika förvånad varje gång över hur snyggt det ser ut.




Både män och pojkar kommer att bli hänförda av *GT2* – här finns både hundkojor och BMW... yes!



*GT2* återskapar inte bara det som är under motorhuven på bilarna, deras utseende är också återskapat in i minsta detalj – på alla 594 bilarna. Imponerande!











Slakt! Numera får bilen sämre köregenskaper när du krockar. Om du inte ser upp blir det skroten nästa.

> "Det står klart från början att *Gran Turismo 2* överträffar alla förväntningar"

Totalt finns det inte mindre än 594 olika bilmodeller; en imponerande siffra. Ännu mer imponerande är att de alla har olika köregenskaper.

Det ursprungliga *Gran Turismo* hade redan full kontroll på det här med kontrollen av bilen, så det finns inte så mycket utrymme för förbättringar på den fronten, även om kurvtagningen ska flyta på lite bättre den här gången. Det fina i det hela är de små skillnaderna mellan de olika bilmodellerna. Var och en av dem är en helt egen njutning att köra med eftersom de uppför sig olika på de 28 olika banorna.

Att spela *GT2* är som att bli lössläppt i en gigantisk motortidning. Det är frestande att gå direkt på Lotus med detsamma, men det är ändå alla Fordbilar och Rovers som ger spelet dess djup. Trots allt är det ju så att de flesta av oss får nöja sig med en Peugeot 206:a eller en Ford Ka snarare än en Lotus Elan. Och även om det kan tyckas lite väl vardagligt så fungerar det faktiskt. Det till synes normala med att susa omkring i en Toyota Celica på en landsväg ger en trovärdighet som lyfter *GT2* ytterligare ett snäpp över konkurrenterna.

Banorna ger ytterligare en dimension åt spelet. Det finns 28 sköna banor att välja bland – stadsbanor som gör Rom och Seattle rättvisa och, som om det inte vore nog, några riktigt bra rallybanor. Det är självklart bilarna som är huvudnumret i *GT2*, men också banorna har samma perfektion. Bilarna susar igenom mörka städer, trixar sig ner på små skogsvägar och slirar sig igenom kurvorna på rallybanorna – allt med fantastisk bakgrundsgrafik. Visst, *GT* satte en helt ny standard när det gällde bakgrundsgrafiken, men det här är strået vassare.

När ljuset reflekteras från bilarna kan det vara svårt att ta in den minutiösa detaljrikedomen. Men låt oss peka ut några höjdpunkter som byggnader som svischar förbi och skogarna som strömmar in på skärmen snarare än poppar upp ur ingenstans när en kurva närmar sig. Sen finns det också repriser i flera kameravinklar, med enastående ljuseffekter. Till och med bromsljusen, väderförhållandena och gruset som sprutar upp längs slirande däck känns nytt och fräscht.

*GT2* är den totala racingupplevelsen på Playstation. Det kör lätt om alla sina konkurrenter på en gång, bara genom det barnsligt roliga i att pressa en bil till höga hastigheter. Till och med musiken är bra – med Sony i bakgrunden har man lyckats samla artister som Fatboy Slim och vår svenska popexport The Cardigans – något som de flesta är mer än nöjda med att ha i bilstereon.

Eftersom *GT2* lyckas integrera alla dessa ingredienser känns det som en komplett körupplevelse, snarare än en massa bra idéer som slängts ihop på en spelmotor. Polyphony har skapat ett racingspel som är en dröm att spela, är tillräckligt snabbt för att få igång adrenalinet och samtidigt erbjuder ett enormt djup. Och det djupet kommer inte från en handfull licenser och massor av bilmodeller, utan tack vare briljant speldesign.

I en mening? Julens stora vinnare, utan tvekan. ■

Steve Merret

# SPELIA

## Nu ger vi 50% mer för dina spel

se nedan

## Platinum & REA spel:

| Spel | Nytt | Beg | Vi köper |
|---|---|---|---|
| Actua Golf 3 | 199 | 150 | 50 |
| Actua Soccer 3 | 199 | 150 | 50 |
| Alien Trilogy | 249 | 200 | 75 |
| Breath of Fire 3 | 299 | 250 | 100 |
| Circuit Breakers | 199 | 150 | 50 |
| Colin McRae Rally | 249 | 200 | 75 |
| Command & Conquer | 249 | 150 | 50 |
| Crash Bandicoot | 249 | 200 | 75 |
| Crash Bandicoot 2 | 249 | 200 | 75 |
| Croc | 249 | 150 | 50 |
| Die Hard Trilogy | 249 | 150 | 50 |
| Doom | 249 | 200 | 75 |
| Extreme Snowbreak | 299 | 250 | 100 |
| Final Fantasy 7 | 179 | 150 | 50 |
| G-Police | 249 | 150 | 50 |
| Gran Turismo | 249 | 200 | 75 |
| Grand Theft Auto | 249 | 200 | 75 |
| Heart of Darkness | 249 | 150 | 50 |
| Herkules | 249 | 200 | 75 |
| KKND | 249 | 200 | 175 |
| Medievil | 249 | 200 | 75 |
| Mickey's Wild Adv | 249 | 200 | 75 |
| Micro Machines V3 | 249 | 200 | 75 |
| Mortal Kombat Trilogy | 249 | 200 | 75 |
| Moto Racer | 249 | 200 | 75 |
| Music | 299 | 250 | 100 |
| Nascar 98 | 299 | 250 | 100 |
| NBA Fastbreak 98 | 299 | 250 | 100 |
| Oddworld Abe Exodus | 449 | 300 | 125 |
| Oddworld Abe Odess | 249 | 200 | 75 |
| Porsche Challenge | 249 | 50 | 25 |
| Pro 18-World T Golf | 249 | 200 | 75 |
| Rayman | 249 | 200 | 75 |
| Red Alert C&C 2 | 249 | 200 | 75 |
| Resident Evil | 249 | 150 | 50 |
| Resident Evil 2 | 249 | 200 | 75 |
| Rollcage | 299 | 250 | 100 |
| Soul Blade | 199 | 150 | 50 |
| Tekken 2 | 249 | 150 | 50 |




| Spel | Nytt | Beg | Vi köper |
|---|---|---|---|
| Tekken 3 | 249 | 200 | 75 |
| Time Crisis | 249 | 200 | 75 |
| Toca Touring Cars | 249 | 150 | 50 |
| Toca Touring Cars 2 | 249 | 200 | 75 |
| Tomb Raider | 249 | 200 | 75 |
| Tomb Raider 2 | 249 | 200 | 75 |
| Track & Field | 249 | 200 | 75 |
| Worms | 249 | 200 | 75 |

## Ordinarie spel:

| Spel | Nytt | Beg | Vi köper |
|---|---|---|---|
| 4-4-2 Soccer | 399 | 200 | 75 |
| 40 Winks | 449 | 400 | 175 |
| Actua Golf | —— | 150 | 50 |
| Actua Golf 2 | 399 | 350 | 150 |
| Actua Ice Hockey | —— | 300 | 125 |
| Actua Ice Hockey 2 | 379 | 300 | 125 |
| Actua Pool | 399 | 350 | 150 |
| Actua Soccer | —— | 100 | 25 |
| Actua Soccer 2 | —— | 300 | 125 |
| Actua S Club Edition | —— | 100 | 25 |
| Actua Tennis | 199 | 150 | 50 |
| Adidas Soccer | —— | 100 | 25 |
| Adidas P. Soccer '97 | 199 | 50 | 25 |
| Adidas P. Soccer '98 | 449 | 300 | 125 |
| Agent Armstrong | 449 | 350 | 150 |
| Agile Warrior F-117 | —— | 150 | 50 |
| Air Combat | —— | 150 | 50 |
| Air Combat 2 | —— | 300 | 125 |
| Air Race | —— | 400 | 175 |
| AIV Evolution Global | —— | 200 | 75 |
| Akuji | 449 | 400 | 175 |
| Allied General | —— | 400 | 175 |
| All Star Tennis | —— | 400 | 175 |
| Alone Dark-Jack is B. | —— | 200 | 75 |
| Alundra | 449 | 200 | 75 |
| Andretti Racing | 299 | 250 | 100 |
| Anna K Tennis | 399 | 350 | 150 |
| Ape Escape | 429 | 350 | 150 |
| Apocalypse | 429 | 200 | 75 |
| Aquanauts Holiday | 399 | 150 | 50 |
| Area 51 | —— | 250 | 100 |
| Ark of Time | —— | 250 | 100 |
| Armored Core | —— | 350 | 150 |
| Assault | —— | 200 | 75 |
| Assault Rigs | —— | 100 | 25 |
| Asterix | 449 | 400 | 175 |
| Atari Greatest Hits | 449 | 400 | 175 |
| Atlantis | 499 | 400 | 175 |
| Attack of Saucerman | 399 | 350 | 150 |
| Auto Destruct | —— | 250 | 100 |
| Ayrton Senna Kart | —— | 350 | 150 |
| Ayrton Senna Kart 2 | —— | 400 | 175 |
| Azure Dreams | 499 | 400 | 175 |
| Baby Universe | 399 | 350 | 150 |
| Ballblazer Champ. | 299 | 250 | 100 |
| Batman Forever | —— | 350 | 150 |
| Batman & Robin | 299 | 250 | 100 |
| Battle Sports | 199 | 150 | 50 |
| Battle Station | 299 | 250 | 100 |
| Beast Wars | —— | 100 | 25 |
| Beatmania | | RING | |
| Bedlam | —— | 100 | 25 |
| Big Air | 399 | 350 | 150 |
| Big Hurt Baseball | —— | 350 | 150 |
| Black Dawn | —— | 150 | 50 |
| Blam! Machinehead | 299 | 250 | 100 |
| Blast Chamber | —— | 100 | 25 |
| Blasto | 399 | 350 | 150 |
| Blast Radius | 449 | 400 | 175 |
| Blaze & Blade | 449 | 400 | 175 |
| Blazing Dragons | 299 | 200 | 75 |
| Bloodlines | 399 | 350 | 150 |
| Bloody Roar | 249 | 200 | 75 |
| Bloody Roar 2 | 449 | 400 | 175 |
| B-Movie | 199 | 150 | 50 |
| Bomberm. F Racing | 429 | 350 | 150 |
| Bomberman World | 449 | 400 | 175 |
| Brahma Force | —— | 250 | 100 |
| Break Point Tennis | 199 | 150 | 50 |
| Broken Helix | 199 | 150 | 50 |
| Broken Sword | —— | 250 | 100 |
| Broken Sword 2 | —— | 250 | 100 |
| Bugs Bunny | 449 | 400 | 175 |
| Brunswick Bowling | —— | 400 | 175 |
| Bubble Bobble | —— | 350 | 150 |
| Bubsy 3D | —— | 200 | 75 |
| Bugriders | 199 | 150 | 50 |
| Bugs Life | 399 | 350 | 150 |
| Burning Road | 299 | 200 | 75 |
| Bushido Blade | 399 | 200 | 75 |
| Bust a Groove | 399 | 300 | 125 |
| Bust a Move 2 | 249 | 200 | 75 |
| Bust a Move 3 | 299 | 250 | 100 |
| Bust a Move 4 | 449 | 400 | 175 |
| Buster & the Beanstalk | 449 | 400 | 175 |
| C3 Racing | 249 | 200 | 175 |
| Capcom Generations | 479 | 400 | 175 |
| Cardinal Syn | —— | 400 | 175 |
| Carmageddon | 449 | 400 | 175 |
| Carnage Heart | —— | 150 | 50 |
| Casper | —— | 300 | 125 |
| Castlevania | —— | 250 | 100 |
| Castrol H. Superbike | 449 | 400 | 175 |
| Caesars Palace | —— | 400 | 175 |
| Cheesy | —— | 250 | 100 |
| ChampionshipMotocross | 449 | 400 | 175 |
| Chessmaster 3D | —— | 350 | 150 |
| Chill | 199 | 150 | 50 |
| Chocobo Racing | 479 | 400 | 175 |
| Chronicles of Sword | —— | 150 | 50 |
| City of Lost Children | —— | 250 | 100 |
| Civilization 2 | 349 | 300 | 125 |
| Clock Tower | —— | 250 | 100 |
| Colony Wars | 449 | 150 | 50 |
| Colony Wars-Veng.. | 299 | 250 | 100 |
| Constructor | 449 | 400 | 175 |
| Contra | —— | 100 | 25 |
| Cool Boarders | 349 | 200 | 75 |
| Cool Boarders 2 | 249 | 200 | 75 |
| Cool Boarders 3 | 399 | 350 | 150 |
| Couner Crisis | 399 | 350 | 150 |
| Crash Bandicoot 3 | 449 | 350 | 150 |
| Crash Team Racing | 399 | | |
| Crime Killer | 299 | 250 | 100 |
| Critical Depth | 99 | 50 | 25 |
| Criticom | 299 | 150 | 50 |
| Crow - City of Angels | —— | 200 | 75 |
| Croc 2 | 449 | 400 | 175 |
| Crusader No Remorse | —— | 150 | 50 |
| Crypt Killer | —— | 150 | 50 |
| Cybenia | 149 | 50 | 25 |
| Cybersled | —— | 200 | 75 |
| Cyberspeed | 149 | 100 | 25 |
| D | —— | 200 | 75 |
| Dark Forces | —— | 300 | 125 |
| Darklight Conflict | 149 | 100 | 25 |
| Dark Messiah | | RING | |
| Dark Omen | 299 | 250 | 100 |
| Darkstalkers | —— | 150 | 50 |
| Darkstalkers 3 | 479 | 250 | 100 |
| Davis Cup Tennis | —— | 200 | 75 |
| Dead Ball Zone | 199 | 150 | 50 |
| Dead or Alive | 399 | 250 | 100 |
| Deathtrap Dungeon | 449 | 150 | 50 |
| Defcon 5 | —— | 100 | 25 |
| Descent | 149 | 50 | 25 |
| Descent 2 | —— | 100 | 25 |
| Destrega | 399 | 350 | 150 |
| Destruction Derby | 249 | 100 | 25 |
| Destruction Derby 2 | 249 | 200 | 75 |
| Devil's Deception | 449 | 400 | 175 |
| Diablo | 299 | 250 | 100 |
| Dino Crisis | 449 | 400 | 175 |
| Discworld | —— | 200 | 75 |
| Discworld 2 | —— | 300 | 125 |
| Discworld Noir | | RING | |
| Disruptor | —— | 150 | 50 |
| Diver's Dream | 429 | 350 | 150 |




| Spel | Nytt | Beg | Vi köper |
|---|---|---|---|
| Downhill Mountain B. | 449 | | |
| Driver | 429 | 300 | 125 |
| Duke Nukem | —— | 250 | 100 |
| Duke Nukem 2 | 449 | 400 | 175 |
| Dynasty Warriors | 299 | 150 | 50 |
| Earthworm Jim 2 | —— | 350 | 150 |
| Egypt 1156 BC | 379 | 300 | 125 |
| Eliminator | 449 | 400 | 175 |
| Epidemic | 399 | 350 | 150 |
| ESPN Extreme G. | —— | 350 | 150 |
| ESPN Extreme G. 2 | 449 | 400 | 175 |
| Everybody's Golf | 449 | 400 | 175 |
| Evil Zone | 349 | 300 | 125 |
| Excalibur 2555 AD | —— | 100 | 25 |
| Exhumed | —— | 150 | 50 |
| Explosive Racing | —— | 400 | 175 |
| Extreme Pinball | —— | 150 | 50 |
| Fade to Black | —— | 100 | 25 |
| Fantastic Four | —— | 150 | 50 |
| FA Manager | 449 | 400 | 175 |
| FA Premier Stars | 429 | 350 | 150 |
| Felony 11-79 | —— | 200 | 75 |
| FIFA '96 | —— | 50 | 25 |
| FIFA '97 | —— | 150 | 50 |
| FIFA '98-Road to W.C | 249 | 200 | 75 |
| FIFA '99 | 449 | 300 | 125 |
| FIFA 2000 | 449 | 400 | 175 |
| Fifth Element | 399 | 300 | 125 |
| Fighting Force | 299 | 250 | 100 |




| Spel | Nytt | Beg | Vi köper |
|---|---|---|---|
| Fighting Force 2 | 479 | | |
| Final Doom | 249 | 200 | 75 |
| Final Fantasy 8 | 499 | | |
| Firo & Klawd | —— | 350 | 150 |
| Fisherman's Bait | | RING | |
| Fluid | 399 | 350 | 150 |
| Floating Runner | —— | 300 | 125 |
| Formula 1 | 249 | 100 | 25 |
| Formula 1 '97 | 249 | 200 | 75 |
| Formula 1 '98 | 249 | 200 | 75 |
| Formula 1 '99 | 449 | | |
| Formula Karts | 299 | 250 | 100 |
| Forsaken | —— | 100 | 25 |
| Frenzy! | 449 | 250 | 100 |
| Frogger | 399 | 350 | 150 |
| Full Tilt Battle Pinball | 449 | 400 | 175 |
| Future C LAPD 2100 | 429 | 350 | 150 |
| Galaxian 3 | —— | 250 | 100 |
| Galaxy Fight | —— | 250 | 100 |
| G-Darius | 449 | 400 | 175 |
| Gex | —— | 250 | 100 |
| Gex 3D | 449 | 400 | 175 |
| Gex DeepCoverGecko | 479 | 400 | 175 |
| Ghost in the Shell | 399 | 350 | 150 |
| Global Domination | 479 | 250 | 100 |
| Goalstorm | 199 | 150 | 50 |
| G-Police 2 | 429 | 350 | 150 |
| Grand Theft Auto 2 | 399 | 350 | 150 |
| Gran Turismo 2 | 399 | | |
| G.T.A Value Pack | 429 | | |
| Grand Theft London | 249 | 200 | 75 |
| Grandstream Saga | 449 | 400 | 175 |
| Grid Run | 299 | 150 | 50 |
| Guardians Crusade | 449 | 400 | 175 |
| Gungage | 449 | 400 | 175 |
| Gunship 2000 | —— | 250 | 100 |
| Hard Boiled | —— | 250 | 100 |
| Hardcore 4x4 | 399 | 300 | 125 |
| Hard Edge | 449 | 350 | 150 |
| Heberekes Popoitto | —— | 300 | 125 |
| Herc's Adventure | —— | 400 | 175 |
| Hexen | 449 | 150 | 50 |
| Hi-Octane | —— | 100 | 25 |
| Hot Wheels | 449 | 400 | 175 |
| Hugo | 399 | 350 | 150 |
| Hugo 2 | 399 | 300 | 125 |
| Hyper Match Tennis | —— | 250 | 100 |
| Impact Racing | 299 | 100 | 25 |
| In the Hunt | —— | 350 | 150 |
| Incredible Hulk | —— | 150 | 50 |
| Independence Day | —— | 250 | 100 |
| International Moto X | —— | 400 | 175 |
| Int. S Soccer Deluxe | —— | 300 | 125 |
| Int. Super Soccer Pro | 249 | 100 | 25 |
| Int Superstar S Pro '98 | 499 | 300 | 125 |
| Iron & Blood | 199 | 150 | 50 |
| Ironman X/O | 199 | 150 | 50 |
| Iznogoud | —— | 300 | 125 |
| Jersey Devil | —— | 250 | 100 |
| Jet Rider | —— | 100 | 25 |
| Jet Rider 2 | 399 | 350 | 150 |
| Johnny Bazookatone | 199 | 150 | 50 |
| Jumping Flash | —— | 150 | 50 |
| Jumping Flash 2 | —— | 150 | 50 |
| Jupiter Strike | —— | 100 | 25 |
| Jurassic Park (Warpath) | 429 | | |
| K1 Arena Fighters | —— | 350 | 150 |
| Kagero Deception 2 | 449 | 400 | 175 |
| Kensei - Sacred Fist | 449 | 400 | 175 |
| Kick Off | 349 | 300 | 125 |
| Kileak the Blood | 299 | 100 | 25 |
| Killing Zone | —— | 150 | 50 |
| King of Fighters 95 | —— | 400 | 175 |
| King's Field | —— | 100 | 25 |
| Kingsley | 429 | | |
| Klonoa | 449 | 350 | 150 |
| Knockout Kings | 429 | 350 | 150 |
| Knockout Kings 2000 | 449 | | |
| Konami Open Golf | 399 | 300 | 125 |
| Krazy Ivan | —— | 150 | 50 |
| Kurushi | 449 | 150 | 50 |
| Kurushi Final | 399 | 350 | 150 |
| Kula World | 399 | 350 | 150 |
| Last Report | —— | 300 | 125 |
| Legacy of Kain | —— | 100 | 25 |
| Legacy of Kain-SoulR | 449 | 400 | 175 |
| Legend | 449 | 400 | 175 |
| Legend of Kartia | 479 | 400 | 175 |
| Lego Racer | 429 | | |
| Lemmings 3D | 399 | 200 | 75 |
| Lemmings Collection | 349 | 300 | 125 |
| Lethal Enforcers 1+2 | 449 | 300 | 125 |
| Life Force Tenka | 449 | 150 | 50 |
| Little Big Adventure | —— | 200 | 75 |
| LMA Manager | 499 | 400 | 175 |
| Loaded | 249 | 150 | 50 |
| Lomax | —— | 250 | 100 |
| Lone Soldier | —— | 150 | 50 |
| Lost Vikings 2 | —— | 150 | 50 |
| Lost World-Jurassic | —— | 200 | 75 |
| Lucky Luke | 299 | 250 | 100 |
| Machine Hunter | 449 | 300 | 125 |
| Madden NFL '97 | —— | 200 | 75 |
| Madden NFL '98 | —— | 250 | 100 |
| Madden NFL '99 | 429 | 350 | 150 |
| Madden NFL 2000 | 449 | 400 | 175 |

## SÅ HÄR ENKELT KÖPER DU SPEL AV SPELIA PER POSTORDER

Besök vår websida:
Här finner du senaste nyheterna, tävlingar, auktioner & releaser.

...eller ring till vår spelkunniga personal, så hjälper dom dig med ditt spelköp.

...eller använd beställningskupongen som finns på sista sidan i annonsen..

..eller faxa in beställnings-kupongen eller skriv en beställning själv.

## SÅ HÄR ENKELT BYTER DU SPEL MED SPELIA PER POSTORDER

Ta fram spelet/spelen som du vill byta in hos SPELIA

Se efter i listan ...
Nu betalar vi ... mer om du byter mot begagnade spel till samma system.

Ex. du får 225:- i ... för Syphon Filter 150 ... = 225
Byter du mot något ... eller ... till andra system betalar vi ... mer dvs. 150 ... = 180
Överskjutande belopp omvandlas till presentkort mot begagnat.

Räkna ... du får för dina spel. Skriv en lista på det du vill ha, ta gärna med reservtitlar om spelet/spelen är slut i lager. Ange om du vill ha nytt eller beg.

Skicka dina spel till:
SPELIA
Box 190 20
104 32 Stockholm

Du får dina spel på posten inom 2-3 arbetsdagar.

Obs! tänk på att om du byter in för mer än du handlar får du ... ett presentkort mot beg för resterande belopp.
Varsagod!!!

## SÅ HÄR ENKELT SÄLJER DU SPEL TILL SPELIA PER POSTORDER

Se efter i listan vad vi betalar för dina spel under rubriken vi köper.
Dra av 25:- per saknad del (ex. bruksanvisning, framsida eller baksida.)
Skicka in spelen, du får dina pengar inom 10 arbetsdagar.

**Att tänka på när du köper, byter & säljer hos SPELIA per postorder.**

- Skriv namn, adress, postnummer, telefonummer & E-Post adress (om ni har en).
- Ange personnummer, -post -bankgironummer clearingnummer och vilken bank du använder
- Anger du inget eller fel -post, -bangironummer skickar vi automatiskt pengarna med postavi á 45:- som dras ifrån ditt belopp.
- Är du under 16 år ? Då behöver vi din målsmans (mammas, pappas etc.) underskrift.

**KÖPINFORMATION**

*Våra inköpspriser gäller per postorder.
*Alla priser är inkl. moms
*Postavgifter tillkommer med 55:-/brev (1-2 spel) & 105:-/paket (3-4 spel)
*3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
*1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån.)
Priserna gäller t.om nästa nummer av PSX Mag eller till den 16 Januari 2000.

**Postorder: 08-150 600**

**Orderfax: 08-150 700**

**Söndags öppet**
**Valhallavägen 36**
Tekniska Högskolan
Mån-Fre 10⁰⁰-19⁰⁰
Lördag 10⁰⁰-16⁰⁰
Söndag 12⁰⁰-16⁰⁰
Tel 08 - 150 900

**Söndags öppet**
**Storforsplan 42**
Farsta Centrum
Mån-Fre 10⁰⁰-19⁰⁰
Lördag 10⁰⁰-16⁰⁰
Söndag 12⁰⁰-16⁰⁰
Tel 08 - 938 500

**Söndags öppet**
**Vällingbyplan 5**
Vällingby Centrum
Mån-Fre 10⁰⁰-19⁰⁰
Lördag 10⁰⁰-16⁰⁰
Söndag 12⁰⁰-16⁰⁰
Tel 08 - 870 500

**Verkstad:**
**Valhallavägen 40**
Tekniska Högskolan
Tel 08 - 150 800

# PlayStation

KÖPER
BYTER
SÄLJER

| | Nytt | Beg | Vi köper |
|---|---|---|---|
| Magic Carpet | 299 | 100 | 25 |
| Magic The Gathering | 449 | 400 | 175 |
| Marvel Super Heroes | 449 | 400 | 175 |
| Mass Destruction | — | 250 | 100 |
| Masters of Teräs Käsi | 249 | 200 | 75 |
| Maximum Force | 299 | 250 | 100 |
| MDK | 449 | 150 | 50 |
| Mechwarrior 2 | — | 200 | 75 |
| Medal of Honour | 429 | | |
| Men in Black | 399 | 350 | 150 |
| Megaman 8 | 449 | 400 | 175 |
| Megaman Legends | 479 | 400 | 175 |
| Megaman X3 | 449 | 300 | 125 |
| Megaman X4 | 479 | 400 | 175 |
| Metal Gear Solid | 449 | 350 | 150 |
| Metal Gear Special M. | 249 | 200 | 75 |
| Midnight Run | — | 400 | 175 |
| Mission Impossible | 449 | 400 | 175 |
| Monaco G.P. Racing | 449 | 400 | 175 |
| Monopoly | — | 350 | 150 |
| Monkey Hero | 399 | 350 | 150 |
| Monster Trucks | — | 300 | 125 |
| Mortal Kombat-Sub Z. | 299 | 250 | 100 |
| Mortal Kombat 3 | — | 150 | 50 |
| Moto Racer 2 | 449 | 400 | 175 |
| Motorhead | 299 | 200 | 75 |
| Motor Mash | 449 | 400 | 175 |
| Motortoon GP 2 | — | 200 | 75 |
| Mulan | 299 | 250 | 100 |
| Myst | — | 350 | 150 |
| N20 | — | 150 | 50 |
| Nagano W.Olymp '98 | — | 150 | 50 |
| Namco Museum 1 | — | 250 | 100 |
| Namco Museum 2 | — | 350 | 150 |
| Namco Museum 3 | — | 350 | 150 |
| Namco Museum 4 | 399 | 350 | 150 |
| Namco Museum 5 | 449 | 400 | 175 |
| Nanotek Warriors | 299 | 250 | 100 |
| Nascar '99 | 429 | 350 | 150 |
| Nascar 2000 | 449 | 400 | 175 |
| NBA In the Zone | — | 100 | 25 |
| NBA in the Zone 2 | — | 150 | 50 |
| NBA In The Zone 98 | — | 400 | 175 |
| NBA Jam Extreme | — | 100 | 25 |
| NBA Jam T.E | — | 200 | 75 |
| NBA Live '96 | 249 | 150 | 50 |
| NBA Live '97 | — | 200 | 75 |
| NBA Live 98 | 299 | 250 | 100 |
| NBA Live '99 | 429 | 350 | 150 |
| NBA Live 2000 | 429 | | |
| NBA Pro '98 | — | 200 | 75 |
| NBA Pro '99 | 449 | 400 | 175 |
| Need For Speed | 249 | 200 | 75 |
| Need for Speed 2 | — | 250 | 100 |
| Need for Speed 3 | — | 300 | 125 |
| Need for Speed R.C | 449 | 400 | 175 |
| Newman Haas Racing | 449 | 150 | 50 |
| NFL Gameday | — | 100 | 25 |
| NFL Gameday '97 | 449 | 400 | 175 |
| NFL Quarterback '97 | — | 150 | 50 |
| NFL Quaterback C.'98 | 449 | 400 | 175 |
| NFL Xtreme | 449 | 400 | 175 |
| NHL '97 | — | 50 | 25 |

| | Nytt | Beg. | Vi köper |
|---|---|---|---|
| NHL '98 | — | 50 | 25 |
| NHL '99 | 449 | 150 | 50 |
| NHL 2000 | 449 | 400 | 175 |
| NHL Breakaway '98 | — | 150 | 50 |
| NHL Face Off | — | 50 | 25 |
| NHL Face Off '97 | — | 50 | 25 |
| NHL Face Off '98 | — | 250 | 100 |
| NHL Face off '99 | 399 | 350 | 150 |
| NHL Powerplay | — | 150 | 50 |
| NHL Powerplay '98 | 299 | 250 | 100 |
| Nightmare Creatures | 449 | 200 | 125 |
| Ninja | 479 | 400 | 175 |
| No One Stop Mr.Dom. | 429 | 350 | 150 |
| Novastorm | — | 100 | 50 |
| Nuclear Strike | — | 150 | 50 |
| O.D.T | 479 | 300 | 125 |
| Off Road Challange | — | 400 | 175 |
| Off World Interceptor | 299 | 200 | 75 |
| Olympic Games | — | 250 | 100 |
| Olympic Soccer | 399 | 100 | 25 |
| Omega Boost | 399 | 350 | 150 |
| One | 399 | 350 | 150 |
| Only War | 449 | 400 | 175 |
| Onside Soccer | — | 250 | 100 |
| Overblood | — | 100 | 25 |
| Overboard! | — | 250 | 100 |
| Parappa the Rapper | 399 | 150 | 50 |
| Pax Corpus | 399 | 300 | 125 |
| Peak Performance | — | 400 | 175 |
| Penny Racers | — | 350 | 150 |
| Pete Sampras Tennis | — | 350 | 150 |
| Pet in TV | 399 | 350 | 150 |
| Pandemonium | 249 | 200 | 75 |
| Pandemonium 2 | — | 400 | 175 |
| Panzer General | — | 350 | 150 |
| Perfect Assasin | — | 250 | 100 |
| Perfect Weapon | 399 | 150 | 50 |
| PGA '96 | — | 150 | 50 |
| PGA '97 | — | 200 | 75 |
| PGA '98 | 299 | 250 | 100 |
| Phat Air Extreme S. | 299 | 250 | 100 |
| Philosoma | — | 100 | 25 |
| Pitball | — | 100 | 25 |
| Pitfall 3D | 299 | 150 | 50 |
| Player Manager | — | 350 | 150 |
| Player Manager '99 | 479 | 400 | 175 |
| Pocket Fighters | 479 | 400 | 175 |
| Po'Ed | 399 | 150 | 50 |
| Point Blank | 399 | 350 | 150 |
| Point Blank 2 | 399 | 350 | 150 |
| Populus the Begining | 429 | 350 | 150 |
| Powerboat Racing | 299 | 250 | 100 |
| Powermove Wrestling | — | 250 | 100 |
| Powerserve | — | 100 | 25 |
| Poy! Poy! | — | 300 | 125 |
| Poy! Poy! 2 | 429 | 350 | 150 |
| Premier Manager '98 | 399 | 250 | 100 |
| Premier Manager '99 | 429 | 350 | 150 |
| Primal Rage | — | 250 | 100 |
| Prime Goal | 399 | 350 | 150 |
| Prince Naseem Box. | 449 | 400 | 175 |
| Pro Board. (X-gamers) | 399 | 350 | 150 |
| Pro Pinball | — | 350 | 150 |

| | Nytt | Beg | Vi köper |
|---|---|---|---|
| Pro Pinball Big Race | 449 | 150 | 50 |
| Pro Pinball-Timeshock | 449 | 400 | 175 |
| Project Overkill | — | 350 | 150 |
| Psybadeck | 479 | 250 | 100 |
| Psychic Detective | — | 250 | 100 |
| Psychic Force | 299 | 250 | 100 |
| Puma Street Soccer | 449 | 400 | 175 |
| Quake 2 | 449 | 400 | 175 |
| Rage Racer | 249 | 150 | 50 |
| Raging Skies | — | 200 | 75 |
| Raiden Project | — | 250 | 100 |
| Rainbow Six | 429 | | |
| Rally Cross | 399 | 300 | 125 |
| Rally Cross 2 | 399 | 350 | 150 |
| Rampage World Tour | — | 250 | 100 |
| Rampage World Tour 2 | 449 | 400 | 175 |
| Rapid Reload | 299 | 200 | 75 |
| Rapid Racer | — | 150 | 50 |
| Rascal | 299 | 150 | 50 |
| Rat Attack | 449 | 400 | 175 |
| Raven Project | — | 300 | 125 |
| Rayman 2 | RING!! | | |
| Ray Storm | — | 350 | 150 |
| Ray Tracers | — | 400 | 175 |
| RC Stuntcopter | 449 | 400 | 175 |
| Real Bout Fatal Fury | — | 350 | 150 |
| Rebel Assault 2 | — | 200 | 75 |
| Reboot | 199 | 150 | 50 |
| Red Alert Retaliation | 449 | 400 | 175 |
| Reloaded | — | 150 | 50 |
| Resident Evil Dir.Cut | 449 | 300 | 125 |
| Return Fire | 399 | 250 | 100 |
| Re-Volt | 449 | 400 | 175 |
| Revolution X | — | 100 | 25 |
| Ridge Racer | 249 | 100 | 25 |
| Ridge Racer Revol. | 249 | 100 | 25 |
| Ridge Racer Type 4 | 399 | 350 | 150 |
| Riot | 399 | 350 | 150 |
| Rise 2 -Resurrection | 149 | 100 | 25 |
| Risk | — | 350 | 150 |
| Rival Schools | 479 | 400 | 175 |
| Riven - Myst 2 | 399 | 300 | 125 |
| Road Rage | — | 400 | 175 |
| Road Rash | 249 | 200 | 75 |
| Road Rash 3D | 299 | 250 | 100 |
| Robopit | 299 | 250 | 100 |
| Robotron X | 399 | 250 | 100 |
| Rock & Roll Racing 2 | — | 400 | 175 |

399:-
Ronin Blade PlayStation

| | | | |
|---|---|---|---|
| Ronin Blade | 399 | | |
| Rosco McQueen | — | 350 | 150 |

| | Nytt | Beg | Vi köper |
|---|---|---|---|
| R-Types Collection | 479 | 200 | 75 |
| R-Type Delta | 399 | 350 | 150 |
| Rugrats | 399 | 350 | 150 |
| Running Wild | 399 | 350 | 150 |
| Rushdown | 449 | 150 | 50 |
| Samurai Showdown 3 | — | 400 | 175 |
| San Francisco Rush | 449 | 400 | 175 |
| SCARS | 399 | 350 | 150 |
| Sentient | 199 | 150 | 50 |
| Sentinel Returns | 499 | 450 | 200 |
| Shadow Gunner | 399 | 350 | 150 |
| Shadowman | 449 | 400 | 175 |
| Shadow Master | 449 | 150 | 50 |
| Shellshock | — | 150 | 50 |
| Shockwave Assault | — | 100 | 25 |
| Sim City 2000 | — | 300 | 125 |
| Silent Hill | 479 | 400 | 175 |
| Skeleton Warriors | 199 | 150 | 50 |
| Skullmonkeys | 449 | 250 | 100 |
| Slam & Jam | 199 | 150 | 50 |
| Slamscape | 349 | 100 | 25 |
| Sled Storm | 429 | 350 | 150 |
| Small Soldiers | 429 | 350 | 150 |
| Smash Court Tennis | — | 350 | 150 |
| Snow Racer '98 | — | 250 | 100 |
| Soccer '97 | 299 | 150 | 50 |
| South Park | 449 | 400 | 175 |
| Soviet Strike | 249 | 100 | 25 |
| Spacehulk V.O.T.B.A | — | 150 | 50 |
| Space Jam | — | 150 | 50 |
| Spawn the Eternal | — | 300 | 125 |
| Speedfreaks | 399 | 350 | 150 |
| Speedster | 299 | 250 | 100 |
| Spice World | 249 | 200 | 75 |
| Spider | — | 250 | 100 |
| Spot Goes Hollywood | — | 200 | 75 |
| Sports Car GT | 429 | 350 | 150 |
| Spyro the Dragon | 399 | 300 | 125 |
| Starblade Alpha | — | 100 | 25 |
| Spyro 2 | 429 | 350 | 150 |
| Starfighter 3000 | 149 | 100 | 25 |
| Starwinder | — | 350 | 150 |
| StarWars Phantom M. | 449 | 400 | 175 |
| Star Gladiators | 299 | 150 | 50 |
| Steel Harbringer | 399 | 100 | 25 |
| Steel Reign | 299 | 250 | 100 |
| Street Racer | 299 | 250 | 100 |
| Streetfight Ex Plus | — | 150 | 50 |
| Streetfighter 2 -Movie | — | 150 | 50 |
| Streetfighter Alpha | — | 250 | 100 |
| Streetfighter Alpha 2 | 449 | 200 | 75 |
| Streetfighter Alpha 3 | 449 | 400 | 175 |
| Streetfighter Collect | 499 | 400 | 175 |
| Streetfighter Coll.2 | 429 | 350 | 150 |
| Street Skater | 429 | 350 | 150 |
| Strike Point | — | 400 | 175 |
| Striker '96 | 149 | 100 | 25 |
| Suikoden | — | 250 | 100 |
| Super Cross 2000 | 429 | | |
| Super Pang Coll | 449 | 400 | 175 |
| Super Puzz. Fighter 2 | 449 | 400 | 175 |
| Supersonic Racers | 299 | 250 | 100 |
| Swagman | — | 100 | 25 |

| | Nytt | Beg | Vi köper |
|---|---|---|---|
| Syndicate Wars | 299 | 150 | 50 |
| Syphon Filter | 429 | 350 | 150 |
| Tai Fu | 449 | 400 | 175 |
| Tarzan | 399 | 300 | 125 |
| Tekken | — | 150 | 50 |
| Tempest X3 | — | 150 | 50 |
| Tenchu | 449 | 400 | 175 |
| Tennis Arena | 449 | 400 | 175 |
| Ten Pin Alley | — | 300 | 125 |
| Test Drive 4 | 399 | 200 | 75 |
| Test Drive 5 | 429 | 350 | 150 |
| Test Drive -Off-Road | — | 400 | 175 |
| Test Drive 4x4 | 429 | 350 | 150 |
| Tetris Plus | — | 400 | 175 |
| The Note | 449 | 250 | 100 |
| Theme Hospital | — | 350 | 150 |
| Theme Park | 399 | 250 | 100 |
| Thunderhawk 2 | 249 | 150 | 50 |
| Tiger Shark | 449 | 300 | 125 |
| Tiger Woods '99 | 429 | 350 | 150 |
| Tilt | — | 250 | 100 |
| Time Commando | 199 | 150 | 50 |
| This is Football | 429 | | |
| Titan Wars | 399 | 300 | 125 |
| Time Crisis + pistol | 599 | 500 | 225 |
| Time Crisis 2 (BOKA) | 449 | 400 | 175 |
| Tobal No 1 | — | 50 | 25 |
| Tokyo Highway Battle | — | 300 | 125 |
| Tombi | 399 | 350 | 150 |
| Tomb Raider 3 | 449 | 300 | 125 |
| Tomb Raider 4 | 479 | | |
| Tommi Makinen Rally | 449 | 400 | 175 |
| Tomorrow Never Dies | 449 | | |
| Tony Hawk Skateboard | 449 | 400 | 175 |
| Top Gun | — | 300 | 125 |
| Toshinden | — | 100 | 25 |
| Toshinden 2 | 199 | 150 | 50 |
| Toshinden 3 | 399 | 350 | 150 |
| Total Drivin' | 299 | 200 | 75 |
| Total Eclipse | — | 50 | 25 |
| Total NBA '96 | 349 | 50 | 25 |
| Total NBA '97 | — | 100 | 25 |
| Total NBA '98 | 399 | 350 | 150 |
| Transport Tycoon | — | 400 | 175 |
| Trap Runner | 449 | 400 | 175 |
| Trash It | — | 300 | 125 |
| Track & Field 2 | RING!! | | |
| Treasures of the Deep | 399 | 350 | 150 |
| True Pinball | 249 | 200 | 75 |
| Tunnel B1 | 99 | 50 | 25 |
| Twisted Metal | — | 300 | 125 |
| Twisted Metal 2 | — | 400 | 175 |
| UEFA Champ.League | 479 | 400 | 175 |
| UEFA Striker | 449 | 400 | 175 |
| Um Jammer Lammy | RING | | |
| Vandal Hearts | — | 200 | 75 |
| Victory Boxing JVC | — | 200 | 75 |
| Victory Boxing JVC 2 | 429 | 400 | 175 |
| Viewpoint | — | 150 | 50 |
| Vigilante 8 | — | 250 | 100 |
| Viper | — | 300 | 125 |
| Virtual Golf | — | 150 | 50 |
| Virtual Open Tennis | 299 | 250 | 100 |

| | Nytt | Beg | Vi köper |
|---|---|---|---|
| Virtual Pool | — | 100 | 25 |
| Viva Football | 479 | 400 | 175 |
| VMX Racing | 449 | 400 | 175 |
| Viva fotball | 479 | 400 | 175 |
| V-Ball | 449 | 400 | 175 |
| V-Rally | 249 | 150 | 50 |
| V-Rally 2 | 449 | 400 | 175 |
| VR Sports Baseb. '97 | 479 | 400 | 175 |
| VR Sports Baseb. '99 | 479 | 400 | 175 |
| VS | 299 | 250 | 100 |
| Wargames | 449 | 400 | 175 |
| War Gods | — | 150 | 50 |
| Warcraft 2 | — | 250 | 100 |
| Warhammer | — | 250 | 100 |
| Warhawk | 399 | 100 | 25 |
| Warzone 2100 | 429 | 350 | 150 |
| Wayne Gretzky H. '98 | 299 | 250 | 100 |
| WCW vs the World | 449 | 400 | 175 |
| WCW Mayhem | 429 | | |
| WCW Nitro | 449 | 400 | 175 |
| WCW / NWO Thunder | 449 | 400 | 175 |
| Whizz | 399 | 250 | 100 |
| Wild 9 | 199 | 50 | 25 |
| Wild Arms | 399 | 350 | 150 |
| Wing Commander 3 | — | 100 | 25 |
| Wing Commander 4 | — | 300 | 125 |
| Wing Over | — | 400 | 175 |
| Williams Arcade Coll | — | 350 | 150 |
| Wipeout | 249 | 100 | 25 |
| Wipeout 2097 | 249 | 150 | 50 |
| Wipeout 3 | 399 | 350 | 150 |
| World Cup Golf | — | 100 | 25 |
| World Cup '98 | 299 | 150 | 50 |
| World L. Soccer '98 | 299 | 250 | 100 |
| World L. Soccer '99 | 449 | 400 | 175 |
| Worms Armageddon | 449 | 400 | 175 |
| Wrecking Crew | 299 | 250 | 100 |
| Wrestlemania | — | 150 | 50 |
| WWF Attitude | 479 | 400 | 175 |
| WWF in Your House | 399 | 350 | 150 |
| WWF Warzone | 449 | 400 | 175 |
| X2 | — | 350 | 150 |
| X-Com | — | 250 | 75 |
| X-Com 2 | — | 300 | 125 |
| X-Files | 399 | 350 | 150 |
| X-Men | — | 400 | 175 |
| X-Men vs Streetfight. | 479 | 400 | 175 |
| Z | — | 250 | 100 |
| Zero Divide | — | 100 | 25 |
| Zero Divide 2 | 449 | 400 | 175 |

Tom Clancy's RAINBOW SIX
429:-

| | | | |
|---|---|---|---|
| Rainbow Six | 429 | | |

## BEGAGNAD PLAYSTATION

Vi Köper : 500:
Vi Säljer : 900:

1095:-

Ny maskin inkl. [redacted] handkontroll kablar, demo cd & 1 års garanti.

## TILLBEHÖR

| | Nytt | Beg | Vi köper |
|---|---|---|---|
| Analog Joystick Sony | 699 | 550 | 200 |
| Analog Joystick Ascii | 599 | 450 | 150 |
| Analog Joystick (Namco) | 599 | 500 | 200 |
| Antenn kabel | 199 | 150 | 50 |
| Antenn kabel, original | 249 | 200 | 75 |
| AV-adapter | 199 | 150 | 50 |
| AV-kabel | 149 | 100 | 20 |
| CD Case | 149 | 100 | 20 |
| Fodral | 29 | | |
| Game Booster | 449 | 350 | 150 |

| | Nytt | Beg | Vi köper |
|---|---|---|---|
| Handkontroll, D.Shock | 329 | 250 | 100 |
| Handkontroll, original | 199 | 200 | 50 |
| Handkontroll, analog | 299 | 200 | 50 |
| Handkontroll, RPG | 399 | 300 | 100 |
| Handkontroll, (Ascii) | 399 | 200 | 50 |
| Handkontroll, NegCon | 499 | 350 | 100 |
| Handk.förlängningskab. | 99 | 50 | 20 |
| Link-up kabel | 199 | 150 | 50 |
| Link-up kabel, original | 249 | 200 | 50 |
| Minneskort C.Pro 15 bl. | 99 | | |

| | Nytt | Beg | Vi köper |
|---|---|---|---|
| Minneskort C.Pro 30 bl. | 199 | | |
| Minneskort, original | 199 | 150 | 50 |
| Multitap för 4 spelare | 349 | 250 | 100 |
| Mus | 299 | 200 | 50 |
| Mus, original | 349 | 250 | 50 |
| Pad Barracuda, analog | 299 | 200 | 50 |
| PAL Booster, 2-konvert. | 349 | 250 | 100 |
| Pistol, Blaze | 299 | 200 | 50 |
| Pistol, G-Con 45 | 399 | 300 | 100 |
| Pistol (Konami) | 349 | 250 | 100 |

| | Nytt | Beg | Vi köper |
|---|---|---|---|
| Pistol, [illegible] | [illegible] | 300 | 100 |
| Pistol, Real Arcade Gun | [illegible] | 450 | 150 |
| Ratt F[illegible] | [illegible] | 500 | 225 |
| RGB-[illegible] kabel | [illegible] | 150 | 50 |
| Scartbox | 49 | | |
| Väska, [illegible] | 249 | 200 | 50 |
| Väska, [illegible] | 149 | 100 | 50 |
| X-ploder | 349 | 250 | 100 |

VI HAR SPEL & FLIMER TILL ALLA SYSTEM:

Dreamcast
NINTENDO 64
GAME BOY COLOR
PC
DVD VIDEO
SUPER NINTENDO

## BESTÄLLNINGSKUPONG

P M 11-99

| Spel / Produkt | Pris |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| Reservspel / produkt | |

Namn

Telefon

Adress

Postnr / ort

E-Postadress

Målsmans signatur om under 16 år

Vill du vara riktigt säker på att din beställning skall komma fram, kan du klippa ut och lägga kupongen i ett kuvert. Skriv sedan av svarspost-rutan på kuvertet eller klipp ut den och klistra på, betalar SPELIA portot.
Om du inte vill klippa i tidningen kan du kopiera kupongen eller faxa in den på tel 08 - 150 700

Frankeras ej
SPELIA
betalar portot

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

# RELEASELISTA

## BÖR HA SLÄPPTS I NOVEMBER

| TITEL | GENRE | DISTRIBUTOR |
|---|---|---|
| 40 Winks | Plattform | Egmont |
| Arcade Party Pak | Retrosamling | Midway |
| Beatmania | Musik | Konami |
| Chessmaster II | Schack | Wendros |
| Crash Team Racing | Racing | Egmont |
| Demolition Racer | Racing | Infogrames |
| Dino Crisis | Skräckäventyr | Bonnier Multimedia |
| EA Sports Supercross | Racing | Electronic Arts |
| European PGA Golf | Golf | Infogrames |
| Extreme 500 | Racing | Jack of all Games |
| FIFA 2000 | Fotboll | Electronic Arts |
| Grudge Warriors | Action | Jack of all Games |
| International Track & Field 2 | Sport | Konami |
| ISS Pro Evolution | Fotboll | Konami |
| Knock Out Kings 2000 | Boxning | Electronic Arts |
| Lego: Rock Raiders | Äventyr | Egmont |
| Le Mans 24 Hours | Racing | Infogrames |
| Millenium Soldier | Action | Infogrames |
| MTV Snowboarding | Snowboard | Jack of all Games |
| Music 2000 | Musik | Bonnier Multimedia |
| Nascar 2000 | Racing | Electronic Arts |
| NHL Championship 2000 | Ishockey | IQ Media |
| NBA Basketball 2000 | Basket | IQ Media |
| Nightmare Creatures II | Action | Bonnier Multimedia |
| No Fear Downhill Mountain Biking | Racing | Bonnier Multimedia |
| Official Formula 1 Racing '99 | Racing | Wendros |
| Pacman World | Arkad | Egmont |
| Premier Manager 2000 | Strategi | Infogrames |
| Rainbow 6 | Action/Strategi | Jack of all Games |
| Ready to Rumble Boxing | Boxning | Midway |
| Ronin Blade | Action | Konami |
| Shao Lin | Fighting | Jack of all Games |
| Silicon Valley | Plattform | Jack of all Games |
| Smurfs | Okänd | Infogrames |
| South Park: Chef's Luv Shack | Okänd | Bonnier Multimedia |
| South Park: Rally | Racing | Bonnier Multimedia |
| Spec Ops 2 | Shoot ´em up | Jack of all Games |
| Spyro 2 | 3D-plattform | Egmont |
| Tarzan | Plattform | Egmont |
| Tomorrow Never Dies | Action | Electronic Arts |
| Trick ´n´ Snowboarder | Snowboard | Bonnier Multimedia |
| Tomb Raider: The Last Revelation | Äventyr | Egmont |
| Urban Chaos | Action | Wendros |
| Viva European Super League | Fotboll | Bonnier Multimedia |
| WCW Mayhem | Wrestling | Electronic Arts |
| Worms Pinball | Flipper | Infogrames |
| Wu Tang: Taste the Pain | Action | Bonnier Multimedia |
| Xena: Warrior Princess | Fighting | Electronic Arts |

## BÖR KOMMA UNDER DECEMBER

| | | |
|---|---|---|
| Asterix | Barnspel | IQ Media |
| Barbie Race & Ride | Barnspel | Egmont |
| Caesar's Palace 2000 | Gambling | Bonnier Multimedia |
| Crash Team Racing | Racing | Egmont |
| Cyber Tiger | Okänd | Electronic Arts |
| Disney's Magical Tetris | Pussel | Egmont |
| Dune | Strategi | Electronic Arts |
| Earthworm Jim 3D | 3D-plattform | Bonnier Multimedia |
| F1 Worrld Grand Prix 99 | Racing | Egmont |
| Fighting Force II | Beat ´em up | Egmont |
| Jimmy White's 2 Cueball | Biljard | Bonnier Multimedia |
| Medal of Honour | 3D-action | Electronic Arts |
| Micro Machines 4 | Racing | Bonnier Multimedia |
| NBA Live 2000 | Basket | Electronic Arts |
| Renegade Racers | Racing | Bonnier Multimedia |
| Supercross 2000 | Racing | Electronic Arts |
| This is Football | Fotboll | Egmont |
| Tunguska | Action | Jack of all Games |
| Um Jammer Lammy | Musik | Egmont |
| Warpath: Jurassic Path | Action | Electronic Arts |

## BÖR KOMMA UNDER JANUARI

| | | |
|---|---|---|
| Ace Combat 3 | Shoot ´em up | Egmont |
| Bugs Life Activity Centre | Barn | Egmont |
| Micro Machines V4 | Racing | Bonnier Multimedia |
| Prince Naseem Boxing | Boxning | Bonnier Multimedia |
| Shadow Madness | RPG | Egmont |
| Snowriders | Racing | IQ Media |
| Space Debris | Okänd | Egmont |
| Toy Story 2 | Action/äventyr | Bonnier Multimedia |
| Vigilante 8: The Second Offence | Shoot ´em up | Bonnier Multimedia |

**Listan var aktuell vid presslägningen (99-11-29). Tänk på att spel efta blir försenade.**

## SPELTOPPEN SVERIGE VECKA 46 1999

### PLAYSTATION

| PL | FP | V | TITEL | DISTRIBUTOR |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 2 | Final Fantasy VIII | Egmont |
| 2 | NY | – | FIFA 2000 | Electronic Arts |
| 3 | 7 | 2 | Dino Crisis | Bonnier Multimedia |
| 4 | 1 | 6 | NHL 2000 | Electronic Arts |
| 5 | 4 | 2 | Grand Theft Auto 2 | Jack of all Games |
| 6 | 3 | 4 | Tony Hawk's Skateboarding | Bonnier Multimedia |
| 7 | NY | – | Spyro 2 | Egmont |
| 8 | NY | – | Formula 1 ´99 | Egmont |
| 9 | NY | – | Star Wars: Phantom Menace | Bonnier Multimedia |

PL=Placering
FP=Föregående placering
V=Antal veckor på listan

Speltoppen baseras på försäljningsstatistik från över 200 återförsäljare i hela Sverige. Listan publiceras varje vecka i branschtidningen Manual, www.manual.nu.

BETYGSKALAN

| | |
|---|---|
| 10 | Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen. |
| 9 | Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare. |
| 8 | Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren. |
| 7 | Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén. |
| 6 | Godkänt, men med en del mindre bra sidor. |
| 5 | Medel. Kan uppskattas av vissa, men bör testas före köp. |
| 4 | Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar. |
| 3 | Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar. |
| 2 | Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren. |
| 1 | Uselt och därmed inte ens värt att provspela. |
| 0 | Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge. |

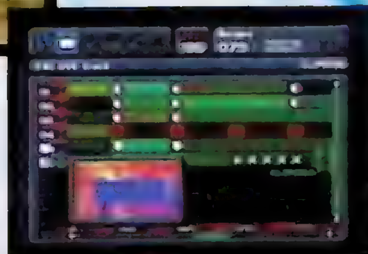
Här har du en lista på samtliga spel som hårdgranskas i detta nummer av Svenska PlayStationMagasinet.

# Spel Test

RECENSIONER







## Månadens spel
## CRASH TEAM RACING

**Inte trodde vi att det skulle komma ett spel som knuffade bort *Speed Freaks* från gokart-tronen så här snabbt!**




Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören.
OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Kolla också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

| | |
|---|---|
| Bonnier Multimedia | 08-736 47 50 |
| Egmont | 08-587 610 00 |
| Electronic Arts | 08-594 106 50 |
| Infogrames | 08-442 98 00 |
| IQ Media | 08-597 960 50 |
| Jack of all Games | 08-760 02 40 |
| Ubi Soft | 08-555 361 24 |
| Wendros | 08-449 85 00 |











Tar förarna in på dig? Släpp TNT eller Nitro på dem och hör hur de flyger i luften! Vapnen och effekterna är underhållande.

CRASH HAR BESTÄMT SIG FÖR ATT ALLT SOM SPEED FREAKS KAN, KAN HAN GÖRA GULLIGARE...




# Crash Team Racing

## Gulligt på gränsen till löjligt, men om du tar dig en rejäl djupdykning

**FAKTARUTA**

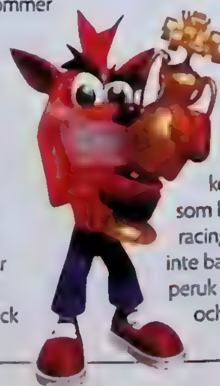
| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | SCEE |
| UTVECKLARE: | Naughty Dog |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Racing |
| DISTRIBUTÖR: | Egmont |
| ANTAL SPELARE: | 1-4 |

**För bara några år sedan var spel som gjordes för battingarna ungefär som dåliga barnprogram – säkra och tillrättalagda. Tyvärr blev de samtidigt kriminellt tråkiga och nedlåtande för dem som spelat ett tag. Så kom då Speed Freaks, Spyro 2 och nu Crash Team Racing, och alla är de bevis på att knattarna inte behöver nöja sig med något enkelt hopkok med usel spelbarhet och skygglapparna på.**

Trots att de för all del var roliga, varade de ordinära Crash-spelen ungefär lika länge som en glass en het sommardag. Man valsade genom nivåerna i en flygande fläng och även om man bara ägnade det en liten stund då och då, var man oftast klar efter någon vecka. Detta även om man inte är någon grym spelare. Lyckligtvis är *Crash Team Racing* avsevärt mer substantiellt.

Infallsvinkeln i *Crash Team Racing* liknar den i Spyro 2; att ta sig igenom banorna är enkelt men att samla ihop de prylar längs vägen som man måste ha för att komma vidare, det är en annan femma. Flera av utmaningarna går ut på att köra ifrån någon boss eller sätta ett nytt banrekord, men det finns en hel del fyndiga varianter på temat: tidsgropar stannar tiden, explosiva medicinflaskor längs banorna och bokstäver som man ska jaga. Ibland tror du att du lärt dig en bana, men kommer du tillbaka till den för ett nytt lopp kommer du att märka att det krävs ingående kunskap om varje hopp och genväg.

På ytan är *Crash Team Racing* gulligt på gränsen till löjligt, men om du tar dig en rejäl djupdykning i spelet kommer du se en helt ny sida av det. Till en början verkar det som om allt du behöver göra är att styra noggrant för att vinna. Snart kommer du emellertid att erfara de Spock-liknande visdomsorden du får från din infödda guide (som för övrigt är en mask av trä) börjar verka förnuftiga. R1, till exempel, låter dig göra en power-slide när du svänger kraftigt – och detta trick måste du behärska när du ska runt de skarpaste kurvorna. Med R1 hoppar du. Denna förmåga kommer du att få mer och mer användning för, ju djupare du tränger in i spelet. När du kommer till de Wipeout-liknande banorna, som är nedlusade med enorma ramper och grymma stup, är R1-hoppen faktiskt av-görande. Och fastän du tajmar hoppen från de mindre ramperna för att få extra fart kan resultatet mycket väl bli att du missar på de större – varpå du störtar rakt ner i avgrunden. Många av de senare banorna lockar med livsfarliga genvägar till andra sidan av en klyfta. För all del, om du lyckas få in maximal hastighet och ett perfekt hopp tar du dig över i säkerhet, men det kan lika gärna gå åt pipsvängen.



Framför allt är det kontrollerna i *Crash Team Racing* som bevisar att det är frågan om ett racing-spel utöver det vanliga som inte bara trasslar omkring i orange peruk och lösnäsa. Gokartbilarna slirar och vrider sig verkligen runt allt

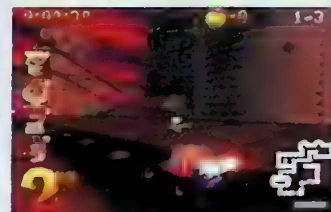




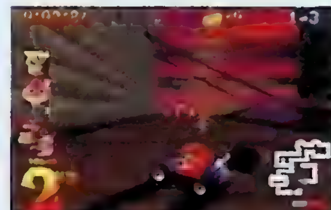


Trots att singelspelet är kul är det nog ännu roligare med Battle- och Versus-spelen som ger *Crash Team Racing* den där härliga krossa-dina-polare-känslan. Upp till fyra spelare kan tävla på standardbanorna eller avreagera sig på särskilda kampbanor.

## HUR MAN...
## GÖR EN POWERSLIDE



Först tvingar du ut din gokart in i en grym kurva genom att gira hårt åt vänster eller höger (analoga kontroller är till stor fördel här)



Tryck R1 när du svänger och din bil börjar slira – lägg märke till de svarta däckspåren på banan – men inte för långt för då vurpar du!



Styr sladden genom att antingen släppa efter på R1 och accelerera rakt fram eller genom att använda hoppknappen för att ta dig runt nästa hörn.

**i spelet kommer du se en helt ny sida av det**

mer när du pressar dem hårdare och snabbare runt varje hörn. Turbosytemet tvingar dig att hela tiden kämpa för att pressa farten ytterligare med hopp, powerslides och turbopilar på marken.

Ur vissa aspekter utklassar det här spelet go-kartmeistron *Speed Freaks*. vapnen är underhållande utan att vara allt för kraftfulla, dina motståndare kommer att köra genomtänkt och aggressivt. Banorna är som sig bör ordentligt tre-dimensionella, så du kan av misstag hoppa fel och hamna sist trots att du var först.

Det mest förvånande är nog kontrollerna och hur naturligt och smidigt de motsvarar det du vill att de ska – något du märker från första stund du börjar spela. Här bjuds på snabba och extremt genomtänkta körupplevelser.

Det måste sägas att *Speed Freaks* och *Crash Team Racing* är mycket lika varandra. Har du köpt det ena måste du vara helt insnöad på sorten för att köpa det andra. Om du emellertid står i valet och kvalet rekommenderar vi *Crash Team Racing*, huvudsakligen för att körningen är mer varierad och tillfredställande. I ljuset av *Gran Turismo* eller *Colin McRae Rally* bleknar det här spelet i fråga om kraftfullhet, men vem bryr sig? Crash är tillbaka – och vilken comeback det är! ■

**Pete Wilton**

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

**SPEED FREAKS**
Erbjuder allt du kan önska dig av ett gokart-spel – och mer därtill.

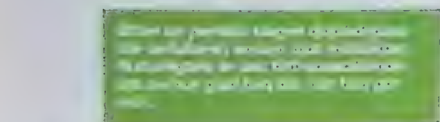


**PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIK: | Ljust och färgstarkt med snabb 3D | 9 |
| ■ SPELBARHET: | Inte klurigt, men smart och beroendeframkallande | 9 |
| ■ LIVSLÄNGD: | Flerspelarläge för 4 och hemlisar förlänger | 8 |

■ TOTALT
Om du tyckte att *Speed Freaks* verkade kunna stimulera aptiten, förbered dig då på varmrätten. Späckat med saftiga power-slides, mäktiga vapen och många variationer. En äkta go-kartvälsignelse, helt enkelt.

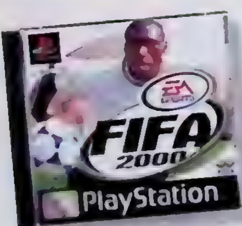
**9** AV 10







ELECTRONIC ARTS HAR RESURSERNA, MEN KLARAR DE AV ATT LEVA UPP TILL FÖRVÄNTNINGARNA DEN HÄR GÅNGEN OCKSÅ?




# FIFA 2000

**"I kommentatorshytten sitter Motson, Lineker och Lawrenson,**

**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE | Electronic Arts |
| UTVECKLARE | Electronic Arts |
| RELEASEDATUM | Ute nu |
| GENRE | Fotboll |
| DISTRIBUTÖR | Electronic Arts |
| ANTAL SPELARE | 1–4 |



**F*IFA 2000* är den mest sofistikerade upplagan hittills. Kanske är det ett tidens tecken, för det känns som om Electronic Arts har sammanställt en lista över allt de kunde komma på som har med fotboll att göra, matat en superdator med informationen och sedan satt sitt varumärke på CD-skivan.**

Det innehåller alla lag och spelare man känner till, turneringar och de sedvanliga finterna, försvarsfällorna och skotten. Gillar man dessutom Robbie Williams kommer man garanterat att uppskatta introt. Trots allt detta är inte *FIFA 2000* så bra som vi hade hoppats.

Electronic Arts själva påstår att de har lagt ner ett otal timmar på att skapa ett så realistiskt fotbollsspel som möjligt. Om så verkligen är fallet har de misslyckats. Årets upplaga av *FIFA* är nämligen allt för likt sina föregångare. Egentligen borde det betyda fantastiskt som i *FIFA '99*-fantastiskt och välgjort som i World Cup-välgjort, men i väntan på Konamis kommande *ISS Pro Evolution* har vi blivit mer kräsna. Och eftersom *FIFA 2000* knappast överträffar de två senaste upplagorna blir man inte direkt överväldigad.

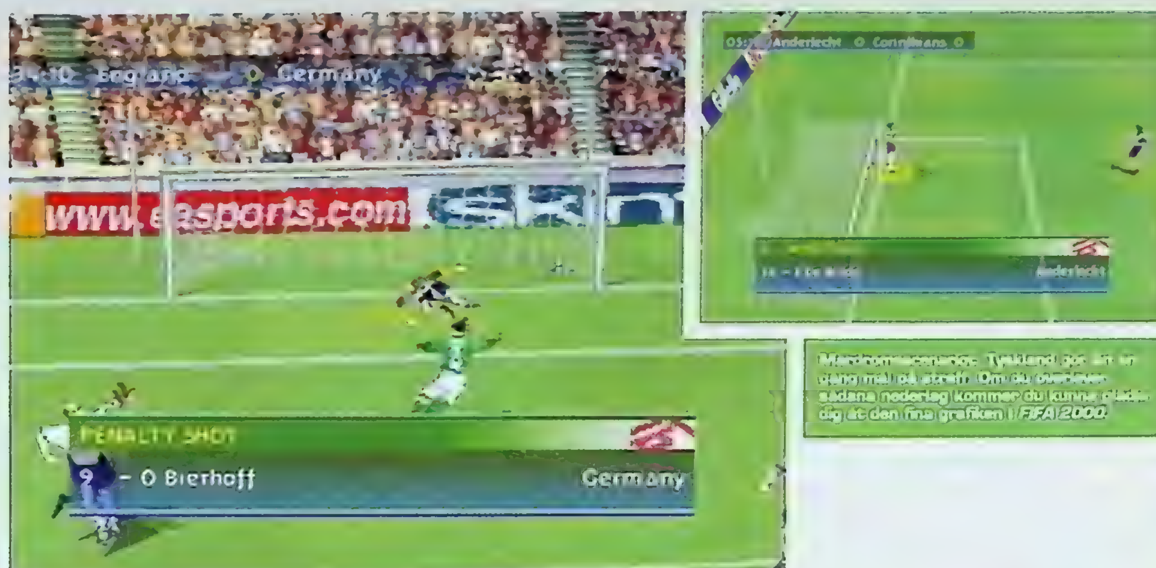
Det finns två anledningar till detta: till att börja med saknar spelet ett högt tempo. Många av spelarna föredrar att stå och dralla istället för att göra sig spelbara, och när de väl rör på benen är det utan att ta i för fullt. För det andra sker allting lite väl precist. Det händer visserligen att passningar inte går fram, men för det mesta är de så perfekt avvägda att varenda tränare i hela världen skulle göra vad som helst för att få en enda spelfördelare med sådan känsla. Extremt sällan tappar spelarna helt och hållet kontrollen över bollen och varken cross- eller djupledspassar blir för branta. Men andra ord en ganska stark kontrast mot verkligheten.



Detta får till konsekvens att man inte behöver anstränga sig särskilt mycket för att spela bra fotboll. Det räcker med att trycka på passningsknappen. Även grafiken känns falsk och ytlig. Visst, det går att spela i regn, men gräset blir aldrig blött.

Det är synd att *FIFA 2000* brister i de allra viktigaste avseendena. De små detaljerna är nämligen otaliga. Allra bäst har utvecklarna lyckats med spelarna. Deras ansikten består inte längre av streck och prickar, utan utgörs istället av massor av polygoner som tillsammans blir avbilder av de mänskliga förebilderna.

Även ljudeffekterna är så gott som perfekta. Des Lynham finns i och för sig inte med, men i kommentatorshytten sitter istället Motson, Lineker och Lawrenson, samtliga i kanonform. Motson




Mardrömsscenariot: Tyskland gör än en gång mål på straff. Om du överlever sådana nederlag kommer du kunna glädja dig åt den fina grafiken i *FIFA 2000*.




Den raka fyrbackslinjen är lite väl lätt att överlista. Tyvärr.

## HUR MAN...
## GÖR MÅL PÅ HÖRNORNA

Nyckelspelarna är markerade med tecken som motsvarar knapparna på handkontrollen...

Om en nyckelspelare befinner sig i utkanten av straffområdet blir han sällan markerad....

När han får passningen hinner han därför klippa till på volley. Missar skottet kan det bli farliga returer.

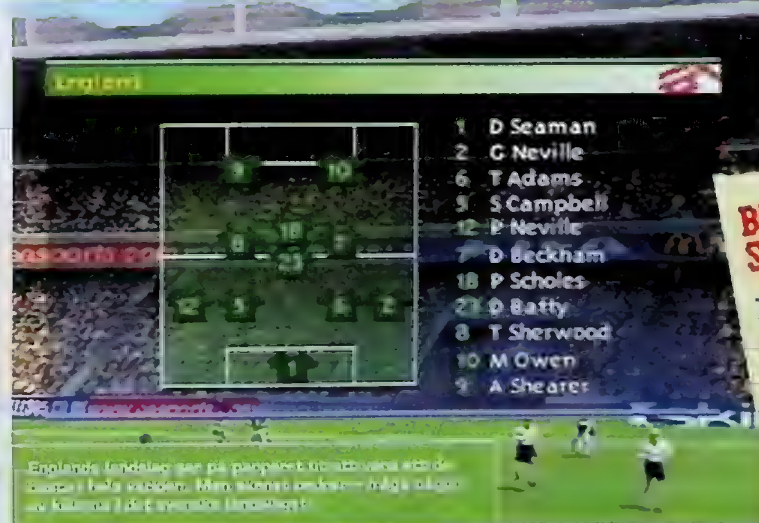
samtliga i kanonform.”

redogör för förutsättningarna kring matchen medan Lawrenson, precis som i *Match of the Day*, koncentrerar sig på spelet. Briljant.

Dock kan inga detaljer i världen fullt ut kompensera missarna i det här spelet. *FIFA 2000* håller helt enkelt inte hela vägen fram. Inför nästa spel måste Electronic Arts se över spelmotorn från grunden. Tidigare tyckte vi att atmosfären i deras spel var verklig och imponerades över hur bra allting flöt. För att vi ska känna samma sak nästa år också så måste Electronic Arts komma underfund med att det är just fotbollens alla orosmoment som gör att man älskar sporten.

Som en klinisk sportsimulator är *FIFA 2000* ett bra spel, men det är för tråkigt för att man ska orka bry sig. Det ser bra ut, men man föredrar ändå att spela själv eller titta på en TV-sänd match. ■

**Steve Merrett**




Englands landslag ser på pappret ut att vara ett av [illegible] hela vägen. Man saknar [illegible] av killarna i det svenska landslaget!

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

**ISS PRO**
Konamis klassiker har några år på nacken, men på det hela taget är det överlägset.

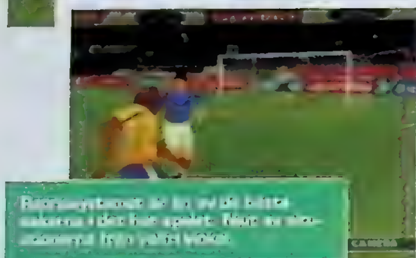
**Svenska PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIK: | Många detaljer och fantastisk animering | 9 |
| ■ SPELBARHET: | Putsat, välplanerat och alltför enkelt | 7 |
| ■ LIVSLÄNGD: | Man tröttnar på att aldrig slå en felpass | 7 |

■ TOTALT
*FIFA 2000* är ett bra fotbollsspel, men det liknar sina föregångare för mycket för att få toppbetyg. Dessutom är det ganska orealistiskt.

**7** AV 10





Reprissystemet är en av de bästa sakerna i det här spelet. Njut av situationerna från valfri vinkel.





Vädrets makter är ganska stora. Det är roligare att spela fotboll i solsken än i regn.



SNYGGT MEN FRUSTRERANDE – DET MÅSTE VARA ETT FOTBOLLSSPEL...

# This is Football

## ”Det blir roligare när man väl lär sig att hitta målet”

### FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Sony |
| UTVECKLARE: | Sony |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Fotboll |
| DISTRIBUTÖR: | Egmont |
| ANTAL SPELARE: | 1–8 |

**Fullsatta läktare. Några i publiken jublar. Andra sitter nervöst tysta och väntar på en kvittering. Samtliga spelare nere på planen gör sitt allra bästa och utgången är oviss. Det är så fotboll ska vara.**

Sony har tuff konkurrens. Electronic Arts *FIFA*-serie har under de senaste åren varit det överlagset populäraste alternativet bland fotbollsentusiasterna. Eidos och Silicon Dreams är några av alla de spelutvecklare som har fått erfara hur oerhört svårt det är att slå Electronic Arts.

Problemet med *This is Football* är att det inte liknar *FIFA*, och darmed ter sig aningen förvirrande för de som har vant sig vid *FIFA*:s upplägg och spelkontroll. Några timmars hårt slit räcker inte. För bara för att man har greppat spelkontrollen finns det inga garantier att spelarna gör som man vill. Detta beror på att varje knapp har så många funktioner och att antalet kombinationer är näst intill oändligt. Är man dessutom van vid att det räcker med att trycka på en av knapparna för att kunna sprinta eller glidtackla är det oerhört svårt att få till ett vagvinnande spel. Åtminstone tills man byter strategi.

Efter åtta timmars spelande gick det fortfarande inte att göra mål. Fyra dagar senare var det mycket roligare, då det hade visat sig vara möjligt att göra mål. Men det fanns fortfarande saker som irriterade: bland annat fanns det en del datorstyrda spelare som inte brydde sig om att ta bollen, trots att den bara låg några decimeter ifrån den. Och trots att man spelade defensivt vågrade vissa spelare att korsa mittlinjen och ta ett steg in på egen planhalva. Dessutom räckte inte ett facit på tre oavgjorda matcher och resten vunna till ligaseger.

Men detta till trots fortsätter man att spela. *This is Football* har 30 000 riktiga spelare, som inte bara till namnet utan även till utseendet liknar sina förebilder, internationella ligor och flera olika sorters turneringar. Frågan är bara om det här verkligen är fotboll? ■

**Steve Owen**

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FIFA '99
Electronic Arts spelkontroll är grym

ISS PRO '98
Utan tvekan bästa fotbollsliret

PlayStation Magasinet BETYG

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Animationen är verkligen välgjord, men det är lite tunt med detaljer | 7 |
| SPELBARHET: | Sony har ansträngt sig litet för mycket | 8 |
| LIVSLÄNGD: | Svårt och fullt av olika spelsätt | 7 |

TOTALT
När man väl lyckas göra mål är det här verkligen ett bra spel. När man misslyckas är det mindre roligt. Både Konami och Electronic Arts erbjuder bättre alternativ. Sonys spel är därför bara ett tredjehandsval.

**7** AV 10

# KICK OFF DEC 8th

'Don't decide on a footy game for this year until you've seen THIS IS FOOTBALL in action.'

Official PlayStation Magazine.

△○×□

www.playstation-europe.com/football

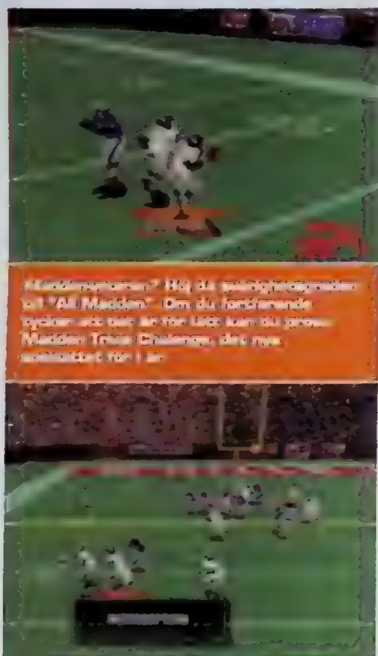






DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION





[illegible]? Höj då svårighetsgraden till "All Madden". Om du fortfarande tycker att det är för lätt kan du prova Madden Trivia Challenge, det nya spelsättet för i år.

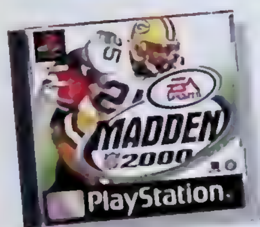






Om du inte är bekant med amerikansk fotboll och dess terminologi kan det vara svårt att förstå taktiken. Men vill du vinna Super Bowl är det bara att sätta igång och plugga.

## ÅRETS UPPLAGA ÄR DEN BÄSTA HITTILLS




# Madden NFL 2000

> "Det är svårt att slita sig från årets *Madden*-upplaga"

**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Electronic Arts |
| UTVECKLARE: | Electronic Arts |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Amerikansk fotboll |
| DISTRIBUTÖR: | Electronic Arts |
| ANTAL SPELARE | 1-2 |

**En match i Madden NFL 2000 räcker för att man ska förstå varför amerikanerna älskar den här våldsamma sporten. I vilken annan sport hör man kommentatorerna skräckslaget vråla när någon av spelarna har tappat sin hjälm?**

Både nybörjare och experter på amerikansk fotboll kan gladjas åt *Madden NFL 2000*. Så fort tillfälle ges dyker ett porträtt av någon av spelarna upp i rutan, man kan välja mellan nio olika perspektiv under matcherna och all statistik man kan tänkas behova finns med i spelet.

På papperet är det lätt att bli en bra spelare (det är bara att välja någon av de olika taktikerna som presenteras innan matchstart), men att omvandla teori till praktik ar inte alldeles lätt. Bland annat måste man bokstavligt talat stå med båda fötterna på jorden för att behålla bollen. Och i längden håller det inte att enbart inrikta sig på försvarsspel, förr eller senare måste man framåt. Anfall är ju dessutom bästa försvar.

Det är svårt att slita sig från årets *Madden*-upplaga. Att ta bollen från motståndarna, avancera och ta poäng är svårare men precis lika roligt som det låter. Trots detta finns faktiskt ett fåtal brister: kameravinklarna är ibland aningen förvirrande och emellanåt är det svårt att se exakt vad som händer på planen. Dessutom händer det att taktikmenyn krånglar.

Dessa brister kompenseras mer än väl i spelet. Matcherna svänger fram och tillbaka och många av spelarna är väldigt spektakulära. Som bonus kan man se hojdpunkterna i repris.

*Madden NFL 2000* är mer en sportsimulator än ett arkadspel. Därför kommer förmodligen bara de som gillar amerikansk fotboll att uppskatta det här spelet. Dock är inte otänkbart att det kommer att få några att öppna ögonen för sporten. ■

**Pete Wilton**

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

NFL BLITZ
Ett av de roligaste och mest beroendeframkallande sportspelen någonsin.

**PlayStation Magasinet BETYG**

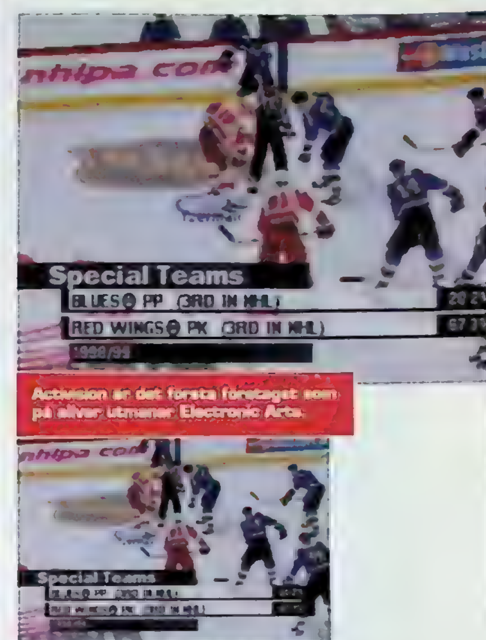
| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Fina polygoner plus ett utmärkt reprissystem | 8 |
| SPELBARHET: | Det finns mycket att lära | 9 |
| LIVSLÄNGD: | Flera olika svårighetsgrader och massor av valmöjligheter | 9 |

**TOTALT**
Det här är inte bara det bästa amerikanska fotbollsspelet någonsin, det är bättre än de flesta sportspel. *Madden NFL 2000* är fullt av statistik och taktiska dispositioner. Den fina grafiken gör ju knappast spelet sämre.

**9** AV 10




NHL Championship 2000 är både snyggt och kul att spela. Dessutom innehåller det riktiga spelare.




Activision är det första företaget som på allvar utmanar Electronic Arts.

ÄNTLIGEN KOMMER DET ETT HOCKEYSPEL SOM KAN KONKURRERA MED NHL-SERIEN.




# NHL Championship 2000

## ”NHL Championship 2000 är ett Destruction Derby på is”

**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Activision |
| UTVECKLARE: | Activision |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Ishockey |
| DISTRIBUTÖR: | Bonnier Multimedia |
| ANTAL SPELARE: | 1-8 |

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

NHL 2000
Electronic Arts hockeyspel är fortfarande det bästa.

**Det är bättre än *NHL Face Off ´99* och *Powerplay Hockey*. Activisions *NHL Championship 2000* utmanar nu Electronic Arts och deras NHL-serie om VM-guldet. Frågan är om det går att överträffa *NHL ´99* och *NHL 2000*?**

Innehåller det alla officiella spelare och logotyper? Är samtliga 28 NHL-lag representerade? Är grafiken tillräckligt detaljerad för att man ska kunna se vem som är vem? Svaret på dessa tre frågor är "ja". Och faktum är att Activisions senaste skapelse nosar Electronic Arts NHL-serie i bakhasorna på samma sätt som Konamis *International Superstar Soccer*-spel gör med *FIFA*-serien.

*NHL Championship 2000* är så pass likt *NHL ´99* att det är svårt att skilja spelen från varandra. Till stor del beror det på att Activisions hockeysimulator också presenteras i ett TV-upplägg. Alla kameravinklar bidrar till att skapa en mer realistisk atmosfär och när de små statistikrutorna dyker upp i rutan samtidigt som kommentatorn pratar om matchen känns det verkligen som om man deltar i en interaktiv TV-sändning.

Spelarna rör sig realistiskt tack vare bra motion capture och givetvis är de uppbyggda av polygoner. Själva spelet som sådant är dock ganska simpelt. På sätt och vis kan man säga att *NHL Championship 2000* är ett *Destruction Derby på is*.

I de flesta hockeyspel brukar det inte vara något problem att få spelarna att göra som man vill. Det som skiljer agnarna från vetet är grafiken och officiella licenser. Och i dessa avseenden är *NHL Championship 2000* som sagt ett oerhört välgjort spel. Dessutom har Activision lagt in slow motion-repriser, trovärdiga taktiker och ett stort urval av olika spelsätt, vilket bland annat gör det möjligt att spela en vänskapsmatch i taget eller hela NHL-säsonger.

Eftersom man kan ställa in hur sträng domaren ska vara, vilka regelbrott han ska uppmärksamma och välja mellan tre svårighetsgrader, kan i princip vem som helst sätta sig in i det här spelet. Man behöver alltså inte vara något hockey-fan för att ha roligt.

Med en fin presentation och bra spelkontroll kommer man långt, men Activison lyckas ändå inte riktigt brada Electronic Arts, men de har i alla fall gjort ett bra försök. ■

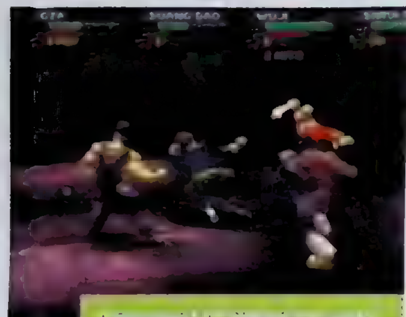
**Dean Evans**

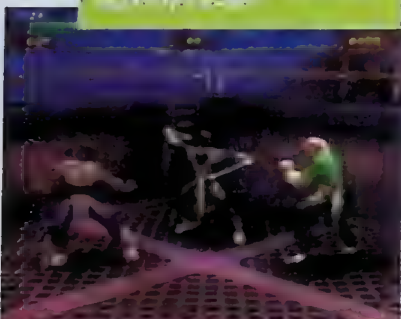
**SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Detaljrik 3D-grafik presenterad i ett TV-upplägg | 8 |
| SPELBARHET: | Det finns massor av spelsätt och spelkontrollen är bra | 8 |
| LIVSLÄNGD: | När du tröttnar på det här spelet har du tröttnat på ishockey | 8 |

**TOTALT**
Ett näst intill felfritt alternativ till Electronic arts NHL-spel. Det tar på krafterna att spela, men när väl pucken smiter in bakom motståndarlagets målvakt inser man att det är värt mödan.

**8** AV 10









GÄNGET FRÅN STATEN ISLAND LÄGGER SÅNGHÄFTENA PÅ HYLLAN...




# Wu-Tang: Taste The Pain

**”Taste the Pain är verkligen Wu-Tang till PlayStation”**

## FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Activision |
| UTVECKLARE: | Paradox |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Fighting |
| DISTRIBUTÖR: | Bonnier Multimedia |
| ANTAL SPELARE: | 1–4 |

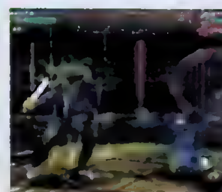
**Självklart borde det här vara skräp. Grafiken borde vara taskig, själva idén knyckt och utförandet under all kritik. Varför? Därför att det är ett spel baserat på ett band. Med tanke på allt från arkadkatastrofen *Journey* (fråga din farsa) till det ruttna Spice Girls-spelet är spel baserade på band lika användbara som brandvarnare av choklad. Det sistnämnda kan man dock äta.**

Men hur är det då med *Wu-Tang: Taste The Pain*? Ett beat 'em up som inte borde vara något annat än ytterligare ett sätt för de maktlystna rapparna från Staten Island att dra in mer pengar? Tja, här rör det sig om undantaget som bryter mot regeln, eftersom *Taste The Pain* är något så ovanligt som ett bra spel baserat på ett band.

Det har vissa inslag klart inspirerade av *Tekken*, som dolda figurer, Story Mode, hemliga arenor, specialattacker, övningslägen, reprisfilmer... allt i bästa Wu-stil. *Taste The Pain* är verkligen Wu-Tang till PlayStation, från dess hårda rapsoundtrack (gjort speciellt för spelet) till den orientaliska mystiken och deras älskade kung fu-kickar.

Man börjar med nio klanmedlemmar, och det är action från början till slut. Varje karaktär har individuella attacker (testa Ol' Dirty Bastards "Drunk Man Flying"), stridsstilar (Ghostface Killa tar grepp som en Shaolinmunk) och vapen (svärd, kedjor och släggor).

*Taste The Pain* är byggt på en klart förbättrad version av den beryktade Thrill Kill-motorn, och vad vi har här är även ett ultravåldsamt spel för fyra spelare. Det är förvisso inte lika känsligt som läget för en spelare, men den aktiva kameran hänger med i all action, och när man väl sansat sig efter allt slaktande,



upptäcker man att det är viktigt med strategi. Med tanke på den stämningsfulla atmosfären, de härliga attackerna och sanslöst våldsamma slutsekvenser (GZA hugger av sina motståndares huvuden, om man inte har ett så kallat parental lock) lär *Taste The Pain* slå ner som en bomb. Men är det lika bra som *Tekken*? Självklart inte, men det är ett snyggt beat 'em up med arkadkänsla försett med en makaber humor. ■

**Mike Goldsmith**

**Svenska PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Lika skön som GZA:s rim | 8 |
| SPELBARHET: | Lika tufft som RZA:s beats | 9 |
| LIVSLÄNGD: | Lika lång som Dirty Ol' Bastards | 7 |

**TOTALT**
Svärdsvingande, stjärtsmiskande, kedjerasslande, bloddrypande Shaolingalenskaper. Det är förvisso inget *Tekken*, men det var det ändå aldrig tänkt som. *Taste the Pain*? Det kan du haja.

**8** AV 10

HUR MAN...

## TAR SIG IN I DE 36 RUMMEN

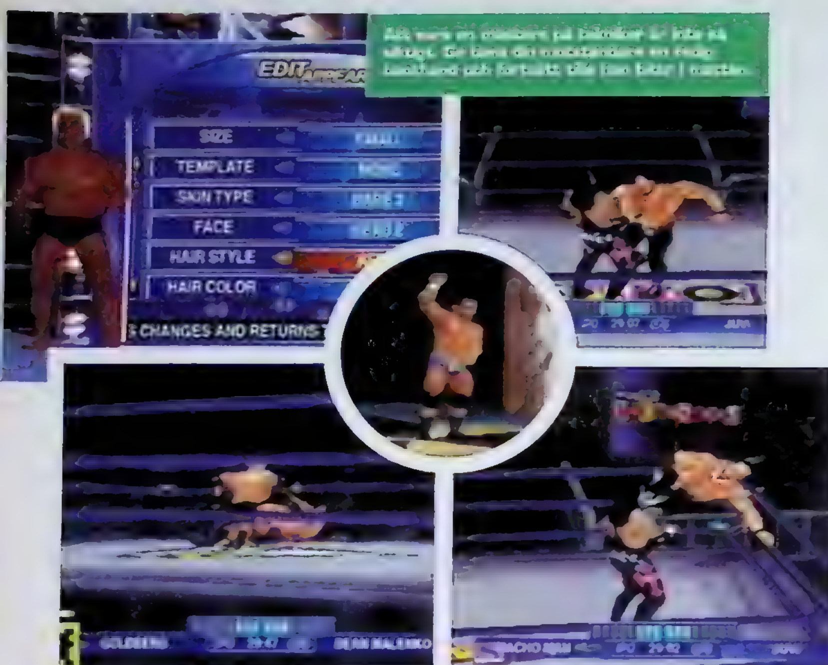
*Taste The Pains* Story Mode påminner om *Tekken 3*:s Force Mode. Först väljer man sin favoritklanmedlem...

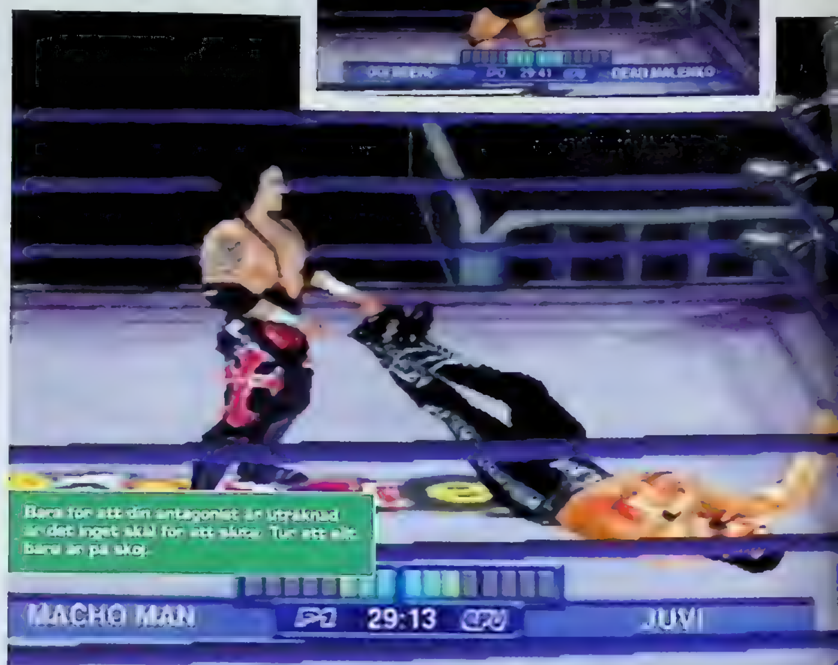
...och sedan ger man sig iväg mot de 36 rummen och stöter på diverse filmsekvenser och otäcka typer på vägen.

## BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

### EHRGEIZ

En slags beat 'em up-version av Final Fantasy som snart kommer från Sony.




Bara för att din antagonist är uträknad är det inget skäl för att sluta. Tur att allt bara är på skoj.

BJUD UPP MORMOR TILL DANS... OCH VISA INGEN PARDON.




# WCW Mayhem

> ”Brottarna studsar teatraliskt från repen och snavar groggy omkring...”

## FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Electronic Arts |
| UTVECKLARE: | Kodiak |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Wrestling |
| DISTRIBUTÖR: | Electronic Arts |
| ANTAL SPELARE | 1–2 |

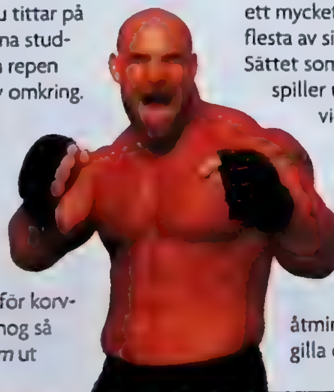
**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

**WWF ATTITUDE**
Acclaim's wrestling-simulator koncentrerar sig på WWF-ligan – och det är en riktig tungviktare.

**Desto mer man analyserar wrestling, desto mer bisarrt blir det. En pantomim maskerad som en legitim sport, åtminstone i USA. Och i landet 'over there' där våld är näst intill helgonförklarat, har wrestling aldrig varit större.**

Till dags dato har få spel fångat det praktfulla skådespelet och låt oss vara uppriktiga, koreografin, som karakteriserar de stora wrestlingligorna i USA. För det mesta har matcherna varit sega och inte alls övertygande, och man har aldrig kant sig i full kontroll. På ytan är *WCW Mayhem* inte annorlunda något av de andra dussin wrestlingspelen som finns. Du har samma grundliga valmöjligheter, samma hög med brottare (60 stycken), och samma två dussin matcher med olika alternativ där du kan välja en mix av one on one, tag team och alla-mot-alla-bunta-ihop-dem matcher.

När du väl kommer in i en match så märks det emellertid ganska snart att *WCW Mayhem* är lite annorlunda. Till att börja med ser det verkligen ut som om du tittar på en match. Brottarna studsar teatraliskt från repen och snavar groggy omkring. Rörelser och slag ser uppriktigt ut att träffa men utan att för den sakens skull fördärva spelet till ett riv- och slitslagsmål á la utanför korvkiosken. Lysande nog så ser *WCW Mayhem* ut som om det är arrangerat, vilket gör att det fungerar som wrestlingspel.



I ärlighetens namn så är det inte totalt revolutionerande och kanske luktar det lite väl mycket av samma svettiga sparkdräkt som sina föregångare. Men sett i det stora hela så är *WCW Mayhem* ett mycket bättre wrestlingspel än de flesta av sina spandexbeklädda rivaler. Sättet som sammandrabbningarna spiller utanför ringen och fortsätter vid sidan om vittnar även det om något speciellt. Visst, *Tekken 3* och dess gelikar är på en helt annan nivå – men kanske, bara kanske pratar vi om två helt olika publikmassor. Vilket fallet än må vara så kommer åtminstone din mormor att gilla det. ■

**Paul Rose**

**SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Överraskande verklighetstroget | 8 |
| SPELBARHET: | Massor av valmöjligheter | 7 |
| LIVSLÄNGD: | Klews med kast och dylikt | 7 |

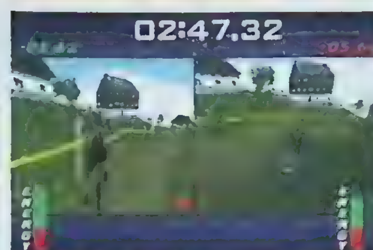
**TOTALT**
Ingen klassiker, men det är till dags dato helt klart gångbart. Om du njuter av lite karusell och rumlande och kan stå ut med den överdrivna dramatiken, så är detta någonting för dig.

**7** AV 10



Heather Graham. © UIP. Foto: Richard McLaren.



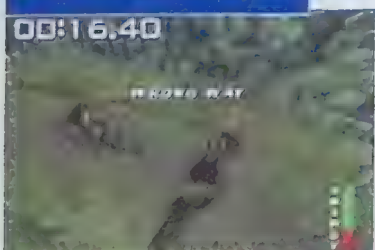



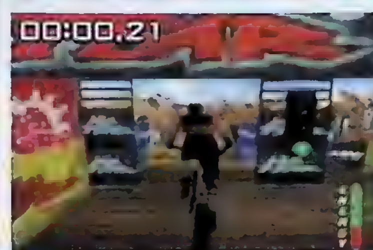







Du måste hålla stenkoll på energimätaren. Det är mycket viktigt att kunna bedöma när man ska trampa som en galning och när man bara ska rulla utför och vila benen.




Känslan av att cykla är anmärkningsvärt realistisk. Däremot slipper du få blåmärken och skrubbsår när du kör rätt igenom en avspärrning.

LYCRABRALLOR? CHECK. FLEECEJACKA? CHECK. PLAYSTATION? JAVISST...




# No Fear Downhill Mountain Biking

## Man kan inte bara trycka på X-knappen och trampa på...

### FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Codemasters |
| UTVECKLARE: | UDS |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Racing |
| DISTRIBUTÖR: | Bonnier Multimedia |
| ANTAL SPELARE: | En till fyra |

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

COURIER CRISIS
Budgetspel som funkar i små doser

COOL BOARDERS 3
Eller något annat av alla extremsportspel.

**Utförsåkning på cykel är toppen om man är fartdåre, inte har något emot att riskera ett benbrott eller två och älskar att skita ned sig med lera – men är det något som fungerar på Playstation? Med Playstations imponerade lista med racingspel – från *Gran Turismo* till *Wipeout 3* – verkar ett mountainbikespel helt enkelt lite långsamt i jäm-förelse.**

*No Fear Downhill Mountainbiking* är definitivt ett lite egendomligt, men också, åtminstone till en början, coolt spel.

Du har de sedvanliga alternativen: enskilt lopp/turnering/flerspelarläge, men tyvärr, vilket du än väljer så är varje race exakt det samma – starta på toppen av kullen och kapplöp med din motståndare ända ner till målet och se upp för hinder på vägen. Mer än så blir det inte. Den största nyheten, och anordningen genom vilka de flesta racen är vunna, är pedalmätaren. Du kan nämligen inte bara hysteriskt trycka på X-knappen och trampa på från start till mål. När du trampar så minskar din energi drastiskt. Enda sättet att återfå förlorad kraft är att släppa X-knappen och rulla, så att bestämma när man ska och inte ska trampa är avgörande. Du kan vara på målrakan, men om din motståndare är dig i hasorna och har energi kvar ska du inte bli förvånad om han susar förbi dig på mållinjen.

Sammanlagt finns det 25 stigar, flera på så exotiska platser som Marocko, San Fransisco och Yorkshire. Dystert nog är ingen av banorna särskilt lång och med få undantag (som att hoppa över fontäner och bilar) är det lite variation annat än att se till att man inte tar kurvorna för snabbt och slutar i en hög av egna lemmar och cykelskrot. Det är möjligt att pröva på en variation av olika stunts – bunny-hops, wheelies och annat – men det finns ingen större mening med dem annat än att underhålla sig själv.

Slutligen saknar *No Fear Downhill Mountain Biking* den där viktiga glimten i ögat. Eftersom man endast kan tävla mot en motståndare i taget så förlorar man spänningen i att kämpa sig fram genom ett fält av cyklister. Enda adrenalinkicken – och den enda gången man får en riktig känsla av fart – är när man laddar ner för en ordentligt brant backe. Det här är ett okej spel bara därför att det är annorlunda, men det förlorar på sin begränsning och den fantasilösa tolkningen av sporten. ■

**Oliver Hurley**

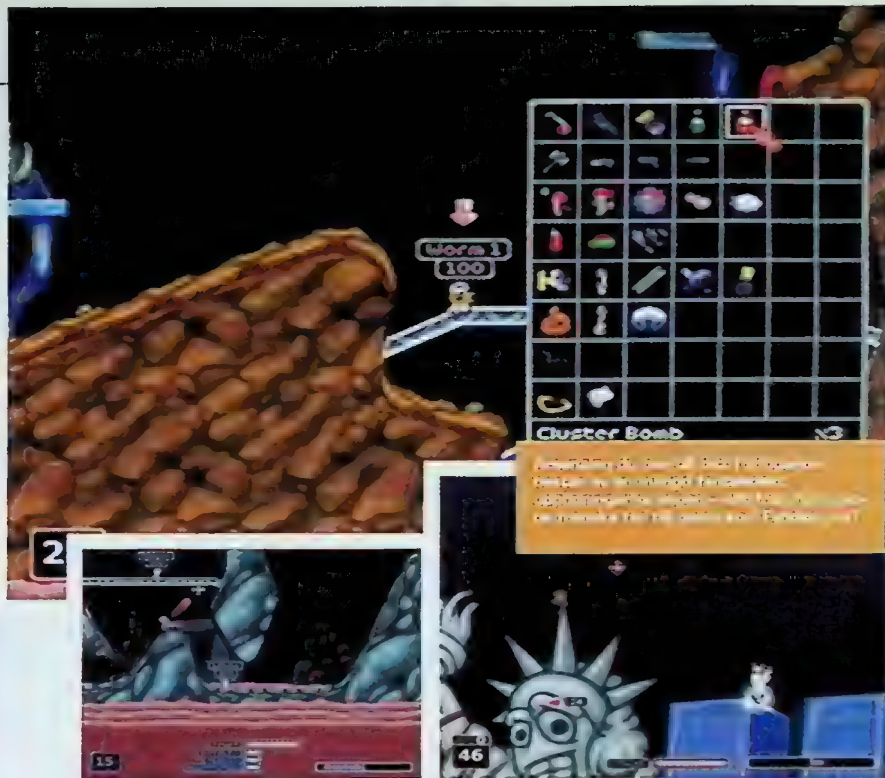
PlayStation Magasinet BETYG

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Funktionell men lite seg | 6 |
| SPELBARHET: | Roligt men saknar djup | 7 |
| LIVSLÄNGD: | Flerspelarläge ger mervärde | 6 |

TOTALT
*No Fear Downhill Mountain Biking* är nymodigt nog som spelidé och har inga större brister. Tyvärr finns det inte mycket som håller dig kvar. De som ändå blir kvar är nog utövarna av sporten själva.

**6** AV 10






INTE HELT OVÄNTAT KOMMER ETT NYTT *WORMS*-SPEL...




# Worms Armageddon

## ”Styrkan ligger i ett enkelt gränssnitt och gulliga effekter.”

### FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Hasbro Interactive |
| UTVECKLARE: | Team 17 |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Action |
| DISTRIBUTÖR: | Infogrames |
| ANTAL SPELARE: | 1–4 |

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

**WORMS**
Den första, om än ej den bästa, varianten finns för närvarande som tok-billig Platinum.

**Medge att *Worms* var ett av de mest originella och vanebildande flerspelarliren som gjorts. Så mycket är uppenbart, till och med för de mest insnöade beat 'em up-fantasterna som vägrar erkänna värdet hos nåt annat än påpuckling á la *Tekken 3*. Varför PlayStation aldrig välsignades med *Worms 2* är ett av världens stora olösta mysterier.**

Vad än anledningen nu vara månde, dyker alltså *Worms Armageddon* upp som nummer två i serien av dessa mordiska maskar som ålar sig in i din PlayStation. Vi på PSM bugar ödmjukt.

I fråga om förlagans tillkortakommanden (att singelspelarlägets uppdrag sög med sin korkade AI och tarvliga grafik) är uppföljaren från Team 17 förlösande.

Givetvis har de grundläggande spelmomenten inte förändrats – man ska i tur och ordning avgöra om man ska anfalla eller försvara varje liten mask innan de utför uppdragen. Men där valmöjligheterna i vapen och spel-alternativ var starkt begränsade i originalspelet har *Worms Armageddon* desto mer – vilket dramatiskt ökar dess tjusning.

Resultatet blir ett enastående singelspelarläge och fast det kanske inte utklassar *Final Fantasy VIII* lyckas det tillhandahålla ljuvlig underhållning för en person, även på ren träningsnivå. Att lära sig behärska de nya vapnen (eldkastare, fåranfall, skunken, etc) är en viktig del av utmaningen. Tillsammans med miniuppdragen – där du skall förstöra ett visst mål med ett antal olika vapen – ger de dig tillträde till den myriad av (så småningom stenhårt) tidspressade uppdrag som finns.

Liksom hos *Worms* ligger styrkan hos *Worms Armageddon* i ett enkelt och intuitivt gränssnitt och gulliga effekter. Denna polaritet får delmomenten i spelet (att välja skottvinkel, eldkraft och eventuella flykttaktiker) att verka viktigare än dess summa. Att turas om att avfyra målsökande robotar eller kasta granater på sina motståndare kanske inte verkar som kulmen på 90-talets spelutveckling, men det roliga med *Worms Armageddon* överstiger vida dess primitiva första intryck.

Det kanske inte har utvecklats lika mycket som fansen hade hoppats på, men man kan inte förneka att *Worms Armageddon* förser sina spelare med en enkel men effektiv spelformel som uppfyller behoven. ■

**Matthew Pierce**

**Svenska PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Nu är maskarna större än förr | 7 |
| SPELBARHET: | Enkelheten själv, och skadligt beroendeframkallande | 8 |
| LIVSLÄNGD: | Solo är svårt, mot kompisar är det ännu svårare | 9 |

**TOTALT**
*Worms* har utvecklats till ett sofistikerat spel som antligen kan bjussa på ett vettigt singelspelarlir. Och i fråga om lagbaserade strategier regerar maskarna fortfarande!

**8** AV 10







Varje bana har någon pittoresk detalj, men grafiken blir seg så fort det blir för mycket saker på skärmen.





Bilarna ser okej ut, men streckgubbarna som kör är barnsliga.



TITUS HAR FÖLJT GRUNDMALLEN I DETTA SPEL SOM STINKER SOM BRÄNT GUMMI

# Roadsters

## ”Välj en sopig motor och du hamnar sist sex lopp i rad”

**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Virgin |
| UTVECKLARE: | Titus |
| RELEASEDATUM | Ute nu |
| GENRE: | Racing |
| DISTRIBUTÖR: | Bonnier Multimedia |
| ANTAL SPELARE: | 1-2 |

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

**GRAN TURISMO**
Den ultimata racingsimulatorn. Om du älskar ljudet av spinnande asfalt är det här spelet för dig. Nu på Platinum.

**Om det är något som PlayStation klarar sig utan så är det en *Gran Turismo*-wannabe. Särskilt 18 månader efter originalet och bara några månader före uppföljaren. Att *Roadsters* inte går upp mot 1998 års *Gran Turismo* förvånar nog ingen. Med *Roadsters* har Titus Interactive gjort allt i dess makt för att se till att spelet ska försvinna från hyllorna och hamna i fyndkorgen innan jul. Bravo.**

Spelet får en halvrealistisk pragel tack vare de 34 licensierade bilarna, vilka inkluderar olika Alpha Romeo och Lotus-modeller. Men när du ska köpa din bil till någon av de tree klasserna finns det inget som visar vad du får för pengarna. Välj en sopig motor och du hamnar sist sex ganska trista lopp i rad och har för lite stålar för att ställa upp i nästa säsong.

Med rätt bil kan du ge även de bästa en god match, medan du kämpar för att komma underfund med de effektiva bromsarna och det ineffektiva väggreppet. Titus påstår att spelet har realistiska köregenskaper och kollisioner, men någon kanske borde påpeka för företaget att när man stöter i en motståndare bör bägge bilarna förlora kontrollen. Eller att när man kör på ett litet trästaket i 240 kilometer i timmen blir det normalt inte så att man studsar iväg till andra sidan körbanan ut i gräset där bilen genast stannar. Realistiska köregenskaper? Jo, jag tackar.

I övrigt är det här precis vad man kan förvänta sig av en *Gran Turismo*- och *Ridge Racer*-klon. Banorna är påhittade, med såna chockerande fantasilösa platser som öknen kring Area 51, snön runt skidorten i Alperna, eller asfalten och det illgröna gräset i "Olde London Town".

Märkligt nog kan du satsa pengar på loppen, förutsatt att du vill satsa pengar på dig själv och att du kan hamna på någon av de första tre platserna. Det finns också de obligatoriska spelvarianterna som time trial, enskilt race, och flerspelarlopp med delad skärm. Allt för att belysa spelets brist på originalitet och nytänkande.

Vi gillar bilspel lika mycket som alla andra, men efter att *Gran Turismo* visat hur det ska gå till och *Driver* visat att det fortfarande finns plats för kreativitet måste man fråga sig varför *Roadsters* någonsin fick se dagens ljus. ■

**Steve Owen**

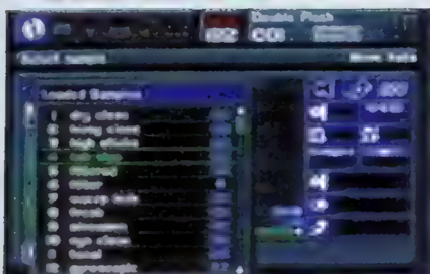
**SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG**

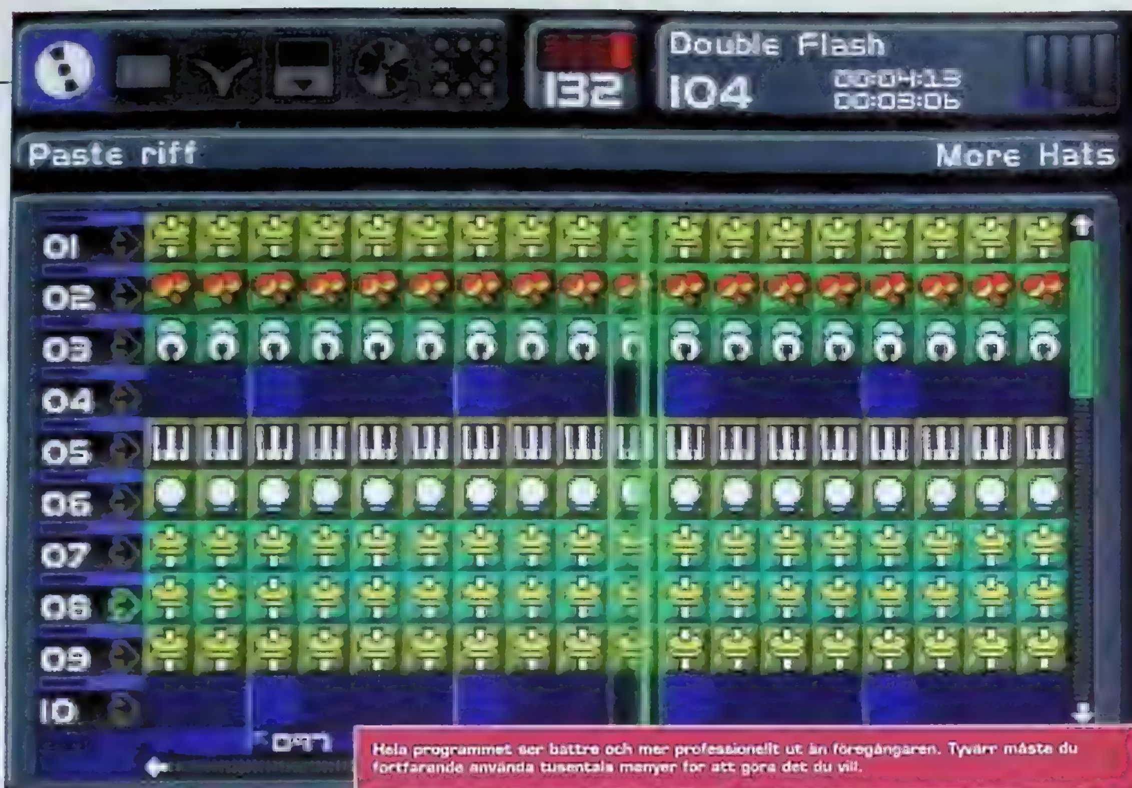
| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Förutsägbara banor, men rätt trevligt ändå | 6 |
| SPELBARHET: | Satsandet är begränsat, och köregenskaperna behöver slipas | 4 |
| LIVSLÄNGD: | 10 banor, 34 bilar, spegelvända banor – mycket medelmåttigt | 6 |

**TOTALT**
Visst finns det lite underhållning att få här, men spelet är så medelmåttigt att du bara bör köpa det om du är färdig med *Gran Turismo* och väntar på tvåan. Inte ens då är det ett självklart köp.

**5** AV 10








Hela programmet ser bättre och mer professionellt ut än föregångaren. Tyvärr måste du fortfarande använda tusentals menyer för att göra det du vill.

PLAYSTATIONS BÄSTA MUSIKGENERATOR MIXAS OM INFÖR DET NYA ÅRTUSENDET




# Music 2000

## "Programmets storhet ligger i dess samplingsfunktion"

### FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Codemasters |
| UTVECKLARE: | Jester Interactive |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Musik |
| DISTRIBUTÖR: | Bonnier Multimedia |
| ANTAL SPELARE: | En till fyra |

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

**MUSIC**
Om du hittar det billigt håller föregångaren fortfarande rätt bra

**PlayStations mest berömda "musikpaket" har kommit tillbaka och – om ni ursäktar en gammal recensionsklyscha – det bästa har just blivit ännu bättre.**

Det här är *Music* plus det mesta som borde ha funnits i originalet, minus de flesta problemen och irritationsmomenten. Som förut handlar det om att bygga ihop dansvänliga låtar genom att helt enkelt välja och arrangera färdiga musikriff.

Gränssnittet ser nu mycket bättre ut, till skillnad från föregångarens lite barnsliga och klossiga grafik. Nu ser man helt klart att programmet har professionella sequencers som förebild. Den högupplösta grafiken gör att du får plats med fler saker på skärmen, vilket verkligen behövs med tanke på att du numera har 24 kanaler att leka med. Sedan finns det också tillräckligt med nya samplingar och riff för att fylla hela Globen och Scandinavium tillsammans. Ännu en gång är de viktiga disco-hörnpelarna, som drum 'n' bass, house, techno och trance välrepresenterade. Men nu finns det också hela bibliotek med dansband- och rocksamplingar för alla som gillar den typen av musik.

*Music 2000* stoltserar också med sina nya gitarr-riff, vilka kan användas för att skapa hyfsade kompslingor i bakgrunden. Trots detta tycker vi nog att en blivande gitarrhjälte gör klokast i att köpa en äkta gura och öva på i stället för att förlita sig på det digitala oljud som finns här. Hur som helst är alla riff och andra ljud mycket bättre nu än i förra årets program. Fantastiskt nog går det faktiskt att skapa låtar som inte låter som om de kommer direkt från en PlayStation. De medföljande demolåtarna visar detta med all önskvärd tydlighet.

Det är nu *Music 2000* visar sin riktiga storhet – dess samplingsfunktion. Lägg valfri musik-CD i din PlayStation (efter att du laddat in *Music 2000*) så kan du kopiera cirka 22 sekunders musik från den. 22 sekunder kanske inte låter särskilt mycket, men det är fantastiskt vad många ljudsnuttar du kan få fram ur det.

Allt som allt är *Music 2000* verkligen ett toppenprogram, som har alla finesser och funktioner för att tillfredsställa även den mest inbitne kontrollgalningen. Vill du skapa skön musik på din PlayStation? Köp det här programmet i går. ■

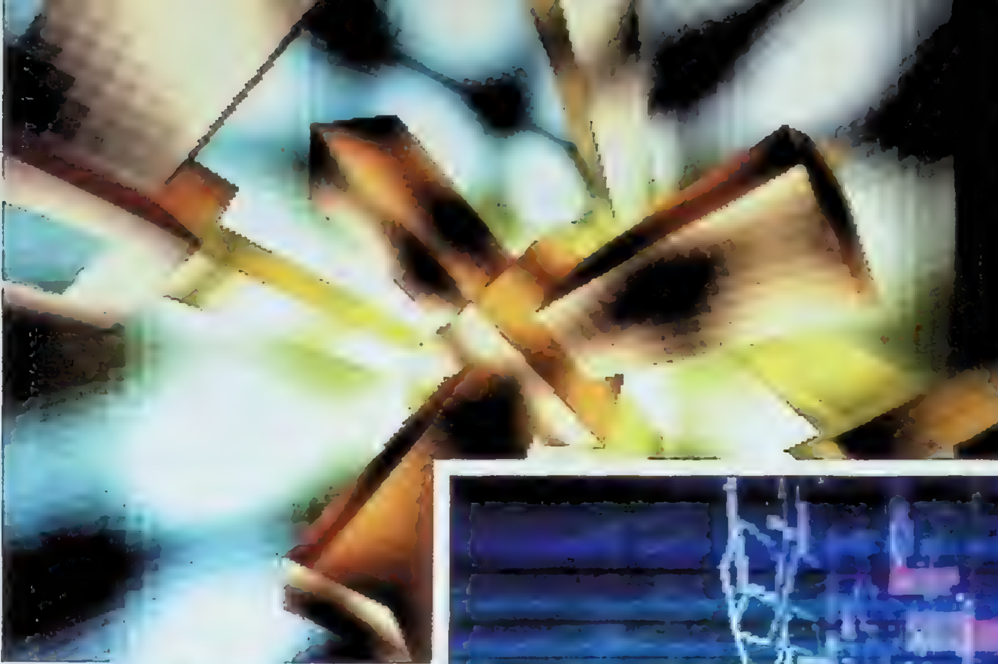
**Daniel Griffiths**

**Svenska PlayStation Magasinet BETYG**

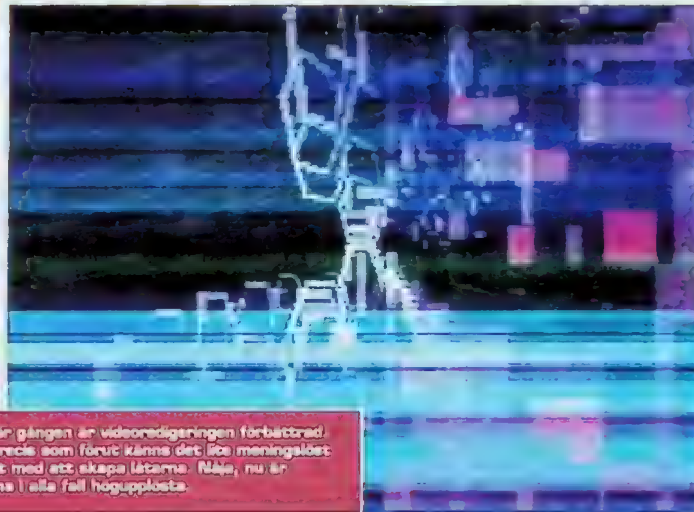
| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Högupplöst, superskarp, tuff och funktionell | 8 |
| SPELBARHET: | Superenkelt, men samtidigt mycket komplext | 7 |
| LIVSLÄNGD: | Skapa dina egna låtar så tar det roliga aldrig slut | 9 |

**TOTALT** – Ensam i sitt slag och dessutom lysande. Köp inte den där synten, sequencern och samplern du hade tänkt. Spara 25 000 spänn på det här miraklet istället.

**9 AV 10**

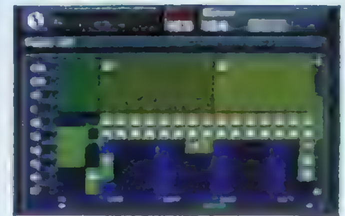






Den här gången är videoredigeringen förbättrad. Men precis som förut känns det lite meningslöst jämfört med att skapa låtarna. Nåja, nu är videorna i alla fall högupplösta.

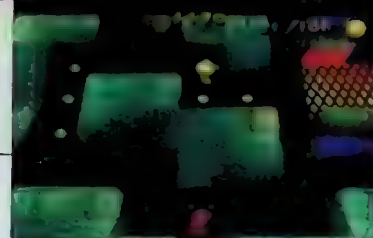
## HUR MAN... SKAPAR EN LÅT

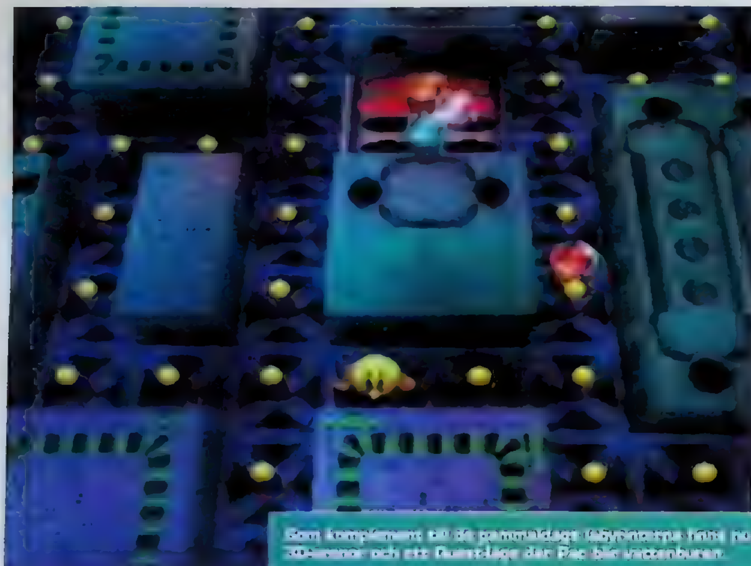


Välj ett riff och kör sen några andra riff samtidigt på en annan kanal. Alla riff är i samma tonart, så allt passar med varandra. Så enkelt är det.



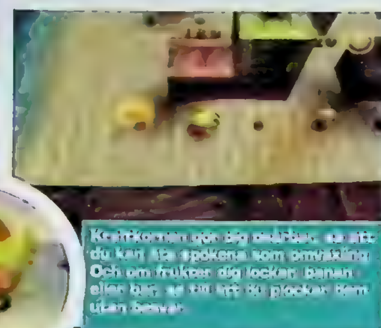
Det betyder att du inte behöver använda dig av fåniga förinställningar längre. Skapa och redigera dina egna trumspår och riff och släng in dem också. Blanda alla ingredienser noga och servera på hett dansgolv.





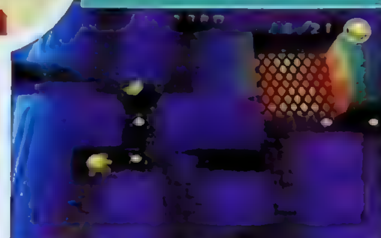
Som komplement till de gammaldags labyrinterna finns nu också 3D-banor och ett Quest-läge där Pac blir vattenburen.





Kraftkornen gör dig osårbar, så att du kan äta spökena som omväxling. Och om frukter dig lockar, banan eller bär, så till att du plockar dem utan besvär.





PAC-MAN ÄR TILLBAKA I EN RUNDARE FORM. DAGS ATT BLI BEROENDE PÅ NYTT.

# Pac-Man World

## "Wakka wakka wakka wakka wakka wakka wakka wakka..."

### FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | SCEE |
| UTVECKLARE: | Namco |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Pac-Man är Pac-Man |
| DISTRIBUTÖR: | Egmont |
| ANTAL SPELARE: | 1 |

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SPYRO 2
Lika brilliant balanserat som ljuvligt sött. Svårt som tusan.

**Pac-Mans hemtrevliga "Wakka wakka wakka" är långt ifrån lika sofistikerat som Duke Nukems "I'm here to kick ass and chew gum" eller Lara Crofts "Ungh!" Men Pac-Man var den första videospelspersonligheten. Efter hans entré på arkadscenen dök han upp till snart sagt alla befintliga hemdatorer och TV-spel. Alla drabbades av *Pac-Man*-feber.**

Med tanke på att han är föga mer än en gul skiva som liknar en ost, så är det inte några småsummor Namco genom åren spenderat på att ge den lille krabaten en egen personlighet. Först kom *Ms Pac-Man* och *Pac-Man Jr*, sedan skräpspelet *Pac Land*, och den yttersta förolämpningen – en tecknad lågbudgetserie på kabel-TV. För att fira hans 20-årsjubileum kommer nu Pac, som hans kompisar säger, tillbaka. Denna gång för att roa oss med ett helt nytt spel som blandar labyrintvansinnet från originalet med den åldrande form av plattforms-nonsens som *Pac Land* var.

Ursäkten för detta spel är att Pac-Mans familj kidnappats av Pac-Mans onda tvilling. Det är smärtsamt att säga det men denna tunnaste av alla intriger är knappast annat än en ursäkt för att Pac skall få färdas genom ökenöar, via high-techbyggnader och i allmänhet bara fara omkring och tugga upp saker. *Pac-Man World* är strängt taget ett 3D-plattformsspel. Man ser det från sidan vilket gör att du kan gå en liten bit in i bakgrunden. Det finns spökliknande fiender att knappslå, plattformar som vittrar bort, knappar att hoppa på och, naturligtvis, en hel mängd kraftpiller att knapra i sig som ger dig speciella krafter. Spelet är i stort sett 16-bitars-gammeldags-plattformigt spetsat med den del tuffa 32-bitars 3D-detaljer. I fråga om tillbakablickar finns också en massa bonusnivåer, som på ett trevligt sätt tolkar originalspelet för dagens mer sofistikerade publik.

Det här är precis rätt infallsvinkel för att fjärma *Pac-Man World* från sina mer ungdomliga samtida. Spelet är varierande och beroendeframkallande och så kan man välja att bara spela labyrinterna utan att befatta sig med plattformsdelen, vilket nog kommer att tilltala nostalgikerna. Det kommer inte att sätta världen i brand och i ljuset av *Spyro The Dragon* och *Crash Bandicoot* är det hopplöst gammaldags – 3D-grafiken till trots. Inte desto mindre, retrocynism åsido, finns det ingen som helst anledning att inte lägga ner en vecka av livet på *Pac-Man World*. ■

**Paul Rose**

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

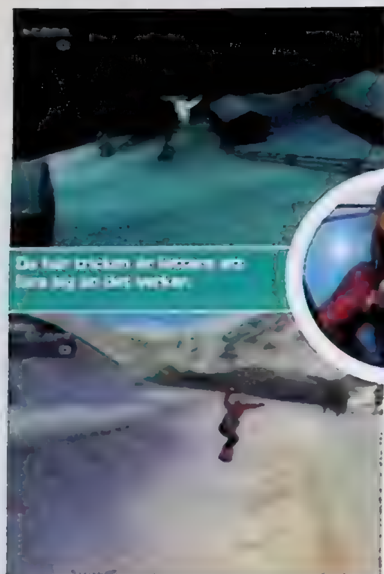
| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Några inspirerade inslag | 7 |
| SPELBARHET: | Förvånansvärt varierande | 7 |
| LIVSLÄNGD: | Bonus-labyrinterna bör hålla ett tag | 7 |

TOTALT
*Pac-Man* har nytolkats för millenieslutet och resultatet blev ett anständigt plattformsspel i sann retroanda som borde tilltala såväl nybörjaren som veteranen. Wakka wakka wakka wakka...

7 AV 10







De här tricken är lättare att föra sig än det verkar.





Rotera kroppen fram och tillbaka några gånger för att samla poäng. Det verkar gå bäst när man klarar ett trick i sista sekunden. Till skillnad från allt annat i det här spelet är detta svårt.

INTERNATIONELL TV-KANAL STÖDJER EXTREMA SPORTFÅNAR

# MTV Snowboarding

**”Grafiskt bjuder inte spelet på några överraskningar…”**

**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | THQ |
| UTVECKLARE: | Radical Entertainment |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Snowboard |
| DISTRIBUTÖR: | Jack of all Games |
| ANTAL SPELARE: | En till två |

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

COOL BOARDERS 3
Utan tvekan det bästa snowboardspelet till PlayStation.

**Nu när vintern har kommit är det många som vill åka snowboard. Men alla har inte tillgång till snöfyllda backar på sin hemort. Och de gånger man inte hinner eller har råd att åka till fjällen är TV-spel det närmaste man kommer riktig åkning. Som tur är finns det ett stort utbud titlar till PlayStation. *MTV Snowboarding* är det senaste tillskottet.**

De flesta som spelar TV-spel vet nog vad MTV är. THQ har, i hopp om att fler ska köpa deras spel, lånat musikkanalens namn. Och rent innehållsmässigt finns det inte mycket att klaga på; det går att åka downhill, ställa upp i big ai-tävlingar, åka half pipe och ge sig ner för någon av de fem öppna backarna. Dessutom innehåller *MTV Snowboarding* ett stort antal karaktärer och brädor som är tillverkade av riktiga snowboardföretag. Men fastän det låter lovande är det här inget höjdarspel.

Efter några timmar har man lärt sig de flesta trick, klarat kvalificeringen och hunnit halvvägs in i MTV Challenge; ett urval av olika spelsätt som är avsett att testa allroundåkare. Så värst mycket utmaning är det inte. Så fort man har lärt sig tricken (som består av olika flippar, grabs, spins, och några specialtrick) klarar man med lätthet alla banor som innehåller ett eller två hopp. Det enda som återstår är då den klassiska utförsåkningen. Ju tjockare karaktär man väljer desto snabbare går det. Skicklighet har inte så mycket med saken att göra.

Grafiken är funktionell, men det är tydligen svårt att göra ett riktigt snyggt snowboardspel. Att få åkaren att se snyggt animerad ut på en vit bakgrund är inte lätt. Och grafiskt bjuder inte spelet på några överraskningar. När man byter tvåspelarläget är det svårt att se skillnad på många olika saker som dyker upp i backen. Till exempel visar sig många gånger den där klippavsatsen som man tänkte kasta sig ut från egentligen vara en smutsig snöhög. Och det är ju inte så kul.

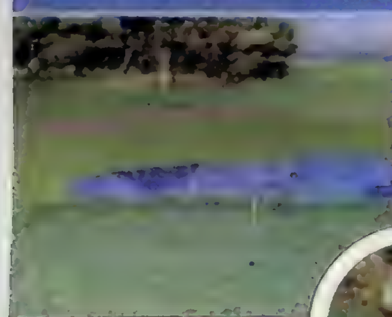
Det bästa med det här spelet är "create a park mode"; man kan göra sina egna backar och bygga sina egna hopp. Det är ett lysande inslag som borde ha utvecklats ännu mer. Men nu får vi hålla till godo med det här spelet. Hade vi aldrig sett ett snowboardspel förut skulle vi säkert ha jublat, men samma sak kan man säga om fotbollsspel som *Puma Street Soccer*... ■

**Svenska PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Inte direkt imponerande, men åtminstone funktionell | 6 |
| SPELBARHET: | Det skulle ha varit roligare om tricken var svårare att lära sig | 6 |
| LIVSLÄNGD: | För lätt för att hålla länge | 5 |

**TOTALT**
Alla typiska snowboardinslag finns med. Problemet är bara att de inte är återgivna på ett särskilt bra sätt. *MTV Snowboarding* är, på grund av det och mycket annat, en sämre kopia av alla andra spel i genren.

**6** AV 10









Sikta högt. Amatörerna får all hjälp de behöver. Synd bara att det gör spelet så orealistiskt lätt.

ACTUA GOLF FIRAR SIN PGA-LICENS MED ATT BYTA NAMN




# European **PGA Golf**

> **"Spelet innehåller allt man kan förvänta sig och lite till."**

### FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE | Infogrames |
| UTVECKLARE | Infogrames |
| RELEASEDATUM | Ute nu |
| GENRE | Golf |
| DISTRIBUTOR | Infogrames |
| ANTAL SPELARE | 1-4 |

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

**PRO 18 WORLD TOUR GOLF**
Vill du ha ett realistiskt golfspel ska du prova *Pro 18*.

**Många golfspel är så lika varandra att till och med deras utvecklare skulle ha svårt att skilja dem från varandra. Den enda skillnaden har hittills varit *Actua*-spelen, som knuffar ner resten av kollektivet till andraplats. Nu använder Infogrames sin PGA-licens och döper om sitt golfspel så att det ska låta lika verklighetsanknutet som det faktiskt är. Till och med banorna i spelet är hämtade från verkligheten. Sammanlagt finns det sju stycken, däribland spanska San Roque och K Klub på Irland. Fast när Infogrames sticker ut hakan så pass mycket blir avsaknaden av St Andrews ganska påtaglig.**

*EPGA Golf* innehåller allt man kan förvänta sig av ett golfspel till PlayStation och lite till. Förutom strokeplay, matchplay och möjligheten att vara fyra spelare har Infogrames lagt in en del lustiga saker – saker som avviker från det vi är vana vid att se i golfsammanhang. Som till exempel tävling under tidspress där varje slag går på tid och underliga nattmatcher. Fast vem är egentligen intresserad av att spela golf nattetid?

Det bästa spelsättet är utan tvekan Career Mode; man skapar sin egen karaktär som ska utvecklas från glad amatör till fullärt golfproffs. Resan går via amatörrankingen och slutar någonstans på PGA-touren, där man bland annat möter Colin Montgomery, fast det kunde lika gärna ha varit någon annan. I verkligheten väger han väl ändå betydligt mer än 63,5 kilo?

Problemet med *EPGA Golf* är underlaget. Det känns som att spela på glas snarare än på gräs, och det beror inte på bollfysiken. Det är oerhört frustrerande att bollen fortsätter att rulla så länge efter den har slagit ner. Dessutom innebär det att det blir onödigt svårt att kontrollera sitt spel, trots att spelet som sådant inte är svårt. Snarare är det för lätt. Kontrollsystemet bjuder inte på något nytt och så länge man följer datorns råd går det som på räls.

Trots allt detta är den här delen i *Actua*-serien den bästa hittills. Med en Dual Shock eller någon annan analog handkontroll blir det väldigt behagligt att svinga klubborna och det stora antalet valmöjligheter och banor borde få vilken golfare som helst att uthärda vintern. ■

Nick Jones

**Svenska PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Helt okej, men spelarna är ganska fult animerade | 7 |
| SPELBARHET: | Med analog kontroll trycker man bara tre gånger på slagknappen | 6 |
| LIVSLÄNGD: | Massor av banor och valmöjligheter | 7 |

**TOTALT**
*EPGA Golf* är varken lika underhållande som *Everybody's Golf* eller lika snyggt som *Pro 18*, men med en analog handkontroll blir det ändå helt okej.

**7** AV 10

# SAKNAR DU NÅGOT NUMMER AV PSM?

**Du hinner fortfarande komplettera din samling!**







**Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, fullpackad med spelbara demoversioner och rullande förhandstitter på aktuella spel. Nu har du chansen att komplettera din samling!**

Beställ de nummer du saknar genom att fylla i namn och adress på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in rätt belopp till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. Räkna med ca 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).

## KÖP 4, BETALA FÖR 3!

Tidningarna kostar 60 kronor per styck, men beställer du fyra nummer betalar du bara 180 kronor. Passa på nu, lagret är begränsat. Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle vara slut.

## KOMPLETT SAMLING!

PSM 1, PSM 2 & PSM 3 – **Slutsålda !**
PSM 4 **På skivan:** Resident Evil 2, Gex: Enter The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors
PSM 5 **På skivan:** Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman
PSM 6 **På skivan:** Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World
PSM 7 **På skivan:** Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa
PSM 8 **På skivan:** Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius
PSM 9 **På skivan:** Exklusiv Tekken 3-demo
PSM 10 **På skivan:** Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon
PSM 11 **På skivan:** ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddu's, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius
PSM 12 **På skivan:** Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg
PSM 13 **På skivan:** TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2 & Blitter Boy
PSM 14, PSM 15 – **Slutsålda !**
PSM 16 **På skivan:** Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage
PSM 17 **På skivan:** Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box
PSM 18 **På skivan:** Populos: The Beginning, KKND:Krossfire, Puma Street Soccer, Granstream Saga, Live Wire, Judge Jule's Music, Yaroze Poker Sim
PSM 19 **På skivan:** Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver

## PLAYSTATION GUIDE 1–4

Nu kan du beställa de tre första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel till PlayStation. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 60 kr.



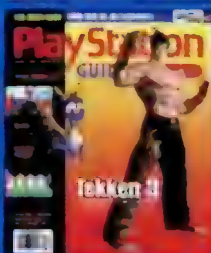
### PLAYSTATION GUIDE 1

Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G-Police, International Superstar Soccer Pro



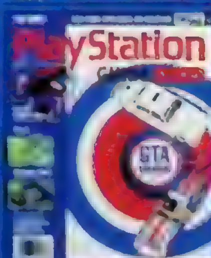
### PLAYSTATION GUIDE 2

Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars



### PLAYSTATION GUIDE 3

Colin McRae Rally, Toca 2, Formula 1 '98, Tekken 3, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Colony Wars Vengeance, FIFA '99, ISS Pro '98, Actua Soccer 3, Michael Owen's WLS, WWF Warzone



### PLAYSTATION GUIDE 4

NFL Blitz, [illegible] Le Mans, Civilization II, Gex: Deep Cover Gecko, Metal Gear Solid, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Crash Bandicoot 2

# BREV

Brev Svenska PlayStation-Magasinet
Postadress: Box 12550, 102 29 Stockholm
E-post: psm@atlantic.medstroms.se

**SKRIV TILL OSS OM DU UNDRAR ÖVER NÅGOT ELLER VILL TYCKA TILL! VI FÖRBEHÅLLER OSS RÄTTEN ATT REDIGERA I INSÄNT MATERIAL. VI SKICKAR INGA SVAR PRIVAT.**

Tja! PSM
Jag har bara några frågor? Kommer *Soul Blade 2* komma till PSX?
Jag har läst att *Soul Calibur* kommer till Dreamcast. Är det uppföljaren till masterverket *Soul Blade*? I så fall blir jag besviken.

**A.K**

Dåliga nyheter, A.K.
*Soul Calibur* till Dreamcast är uppföljaren till *Soul Blade*, och det lär inte komma till Play-Station.

**Red**

Tja!
❶ Är *Snowriders* och *Sledstorm* samma spel?
❷ Jag har spelat *Thrill Kill* hos en polare. Det var asgrymt! Så nu undrar jag om det kommer till Sverige?
❸ Sätt in lite bilder på *GTA 2*. Om ni kan fixa det. När släpps det?
❹ När släpps *Beavis & Butt-head do Hollywood* i Sverige?

Hej!
❶ Napp. *Sledstorm* kommer från EA och är hyfsat. Snowriders utvecklas av svenska UDS och kommer den 25 januari nästa år. Det verkar bli bra.
❷ Napp. Spelet kasserades av någon anledning efter att demon tillverkats. Antagligen för att man trodde att det inte skulle tas emot särskilt väl.
❸ Kolla förra numret för att få ditt *GTA 2*-lystmäte mattat. Det ska vara släppt nu.
❹ Det finns inte på några releaselistor vi har. Så vi vet inte.

Hallå hallå PSM!
Jag har en fråga om spel: jag har märkt att mindre spel som Mission Impossible, V-rally, NHL 99 med flera finns både på Nintendo och PlayStation. Men varför gör man inte stora spel som till exempel Zelda, GoldenEye, Rogue Squadron och vad mer till PlayStation – och omvänt Metal Gear Solid, Driver och Final Fantasy VII (VIII) till Nintendo 64? Speltillverkarna skulle ju tjäna stora pengar på det! Inte tycker jag att man måste köpa båda konsolerna för att spela vissa spel!

**En som undrar**

Tjena!
I en del fall handlar det om märkeslojalitet. Rare ägs till exempel till viss del av Nintendo och kommer således aldrig att utveckla spel till något annat än Nintendos konsoler. Spelen används ju som argument för att sälja konsolerna i fråga, och Nintendo skulle aldrig vilja hjälpa Sony på traven genom att släppa ett spel som *Mario Kart* till PlayStation. Om alla spel fanns till bägge konsoler, hur skulle då konsoltillverkarna kunna försäkra sig om att konsumenterna (det vill säga vi) köper just deras konsol?
I andra fall handlar det om att fristående utvecklare helt enkelt tycker att den ena maskinen är bättre på något vis, eller att den har större marknadsandel, eller att det är billigare att utveckla spel till den. Det är inte alls säkert att Polyphony skulle tjäna några pengar på att spendera ett år på att försöka konvertera *Gran Turismo* till Nintendo 64.
Till sist är det också så att en del spel faktiskt inte skulle gå att göra särskilt bra på en konkurrerande konsol. *Final Fantasy* är på tok för stort för att klämma in på en Nintendo-cartridge, och *Zelda* skulle antagligen innehålla otroligt långa laddningstider om det konverterades till PlayStation.

**Red**

Hej PSM!
Först och främst vill jag påpeka att det här är en PlayStation-tidning. Då förstår jag inte varför ni skriver om spel som bara släpps till PC? Och varför ni stödjer Segas Dreamcast? Ni skriver att det kan vara kul att förströ sig i väntan på PlayStation2. Vad i he*v*te är det här? Ni påstår alltså att man ska köpa Sega Dreamcast i stället för att till exempel köpa bra spel som *Gran Turismo 2*, *Final Fantasy VIII*, *This is Football*, *NHL 2000* med flera, som har släppts eller ska släppas till PlayStation?
Jag vill inte bara klaga på er. Det är bra att ni tagit med internetadresser till speltillverkarna. Så förutom klagomålen vill jag tacka för en bra tidning.

**William**

Hej William!
Tro oss, vi är medvetna om att vi gör en PlayStation-tidning. På nyhetssidorna, däremot, tycker vi att det är önskvärt att ge våra läsare en så bred nyhetsförmedling som möjligt. Angående PC-spel antar vi att du syftar på att vi skrev om Regina Lunds "nya karriär" som röstskådespelare till ett PC-spel i nummer 10/99. Vi skrev om detta eftersom det är en intressant trend i spelbranschen att etablerade skådespelare bidrar med sina röster till diverse spel – en trend som mycket väl kan tänkas sprida sig till PlayStation-världen. Vad gäller Dreamcast vill vi påpeka att vi varken stödjer eller förkastar Dreamcast. Vi vill däremot att våra läsare ska ha koll på vad som händer på TV-spelsmarknaden, och det inkluderar att rapportera om PlayStations konkurrenter och om PlayStation2. Annars skulle ju alla våra läsare (teoretiskt sett) kunna leva i villfarelsen att PlayStation är den enda konsolen som existerar. Och det är ju inte riktigt sant, även om vi håller med om att PlayStation är det bästa valet. Och det här kan komma som en chock för dig, men visste du att NHL 2000 också finns till PC?

**Red**



**Såna här tuffa typer får du tampas med i *Grand Theft Auto 2*. Recensionen hittar du i förra numret av tidningen.**

**MÅNADENS BREV**

Hej alla hederliga PlayStation-ägare.
Min kompis har massor av brända spel, säkert över 200 stycken. Själv har jag inte ett enda bränt spel och jag försöker att få honom att sluta köpa brända spel, men det kommer han nog aldrig. Jag kan liksom sätta dit honom, men det kan jag ju inte göra mot en kompis.
När jag är hemma hos honom så blir man ju verkligen avundsjuk eftersom man själv bara har råd att köpa max ett spel i månaden, medan han köper 100 spel i månaden. Men jag tycker att man uppskattar spelet mera om man har orginalet. Och för övrigt så är inte de brända spelen lika roliga att spela när man vet att dom är brända. Det blir så "billigt". Varje dag i skolan så pratar mina kompisar om att en ska hyra några spel och bränna som alla kan få för 10 kronor per styck. Och så frågar de mig om jag också vill ha något spel. Men då säger jag bara att jag redan har spelen.
De tror att jag också köper brända spel och har en multi x-maskin. Men det har jag inte, utan jag bara säger så för att inte vara utanför. På något konstigt sätt så har det blivit mode att köpa brända spel. Alla gör det utom jag, verkar det som.
Jag måste ju erkänna att jag har blivit väldigt frestad att köpa brända spel, men jag vill verkligen inte. Jag tycker att det är som det ska vara att man får ett spel i månaden som man verkligen uppskattar och inte att man har 200 spel och spelar ett spel i 5 minuter för att sedan byta spel.
Jag tycker faktiskt att det är dumt att det annonseras så mycket om att man kan spela brända spel. Nu ska jag inte peka ut något företag, men i väldigt många annonser står det till exempel att man kan köpa en PSX som klarar alla framtidens skydd. Det står till och med att man kan spela alla sorters spel på den: NTSC, silverskivor, brända. Hur kan ett företag skriva så?
Det är nästan så att man borde sluta göra orginalskivor och istället sälja brända spel i affären. Man kan ju göra så att om ett nytt spel kommer ut så skickas ett orginalspel till alla butiker som säljer PSX-spel och sedan så bränner affären spelet och säljer brända spel. Det är ju så det verkar vara på internet.
Och slutligen till alla som har eller säljer brända spel: sluta med en gång! Det är inte bara olagligt och det skadar spelföretagen som gjort spelet.
Tack för mig och fortsätt med en superbra tidning.

**The Gamer**

Hej The Gamer!
En ansvarstagande PlayStation-ägare. Kan det vara sant? Om fler tänkte som du skulle spelmarknaden gå ännu bättre, och det tror jag skulle gynna oss gamers i längden, eftersom fler företag skulle ha råd att göra dyrare och därmed bättre spel. Det du säger om att butiker skulle kunna bränna spel och sälja har du antagligen snappat upp från våra nyhetssidor. Det är nämligen en teknik som vi skrivit om som provas i vissa butiker i England. Butikerna i fråga köper en master-cd och betalar sedan distributören för varje extra kopia av spelet som de säljer. Det är alltså fråga om en helt laglig verksamhet som används på prov för att se om man kan få ner lagerkostnader och distributionskostnader, eventuellt med billigare spel som följd. Vad gäller annonser med illegalt innehåll är vi vaksamma och lyckas stoppa de flesta skummisarna innan de annonserar i vår tidning. Vi vill självklart inte att det ska annonseras om olagligheter. Vi hoppas att våra övriga läsare funderar på det som "The Gamer" skriver, och som tack för en synnerligen intelligent insändare belönas han med ett 54 megabyte minneskort från Joytech. Det kommer med posten.

**Red**

**MÅNADENS BREV**

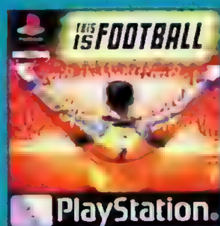
Varje månad får en av insändarna ett 54 MB minneskort (840 block) från Joytech.



# TÄVLA OCH VINN!



**Så här till jul är vi stolta att presentera en stor tävling med många fina priser att vinna! Eller vad sägs om en sällsynt specialutgåva av *This is Fotball* eller det utmärkta spelet *Crash Team Racing*?**









## This is Football



Vi har ett exklusivt paket med en elegant förpackning innehållande en fotboll och spelet *This is Football*. Dessutom har vi ett gäng spel och T-shirts. För att kunna vinna något av priserna måste du till att börja med kunna svaret på följande fråga:

**Hur många byten får man göra i en fotbollsmatch?**

1. 1
2. 2
3. 3

1 pris: Exklusiv box med spelet *This is Football* och en fotboll.
2–10 pris: Spelet *This is Football*.
11–20 pris: T-shirt med *This is Football*-motiv.




## Crash Team Racing

Månadens roligaste spel är *Crash Team Racing*. Och gissa vad – nu har du chansen att vinna ett exemplar! Allt du behöver är att kunna svaret på följande fråga:

**Vad heter Crash i efternamn?**

1. Hedgehog
2. Croft
3. Bandicoot

1–10 pris: Spelet *Crash Team Racing*.

***Gör så här:*** Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på **0712-110 50** (4:55 kr per minut). Svarar du rätt får du ytterligare tre frågor. Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i PSM nummer 2/00. Priserna skickas ut i slutet av januari.



***Grattis!*** Ni vann våra tävlingar i PSM 10/99. Priserna är på väg med posten.

*Wipeout 3*
Sebastian Kellving, Vårsås; Sebastian Lindkvist, Sundsvall; Joakim Stenudd, Västra Frölunda; Buster Ericsson, Stockholm; Patrik Kleiner, Lidingö; Michelle Stjärnfeldt, Norrtälje; Rolf Olsson, Tumba; Sebastian McChuen, Göteborg; Jan Thorenar Axel, Norrköping; Stefan Eriksson, Gräbo

*Double Life*
Johan Larsson, Ockelbo; Jacob Koppel, Ringbo; William Albrekt, Stockholm; Mattias Sjölander, Robertsfors; Kim Bornholm, Partille; Henrik Puttene, Haninge; Jacko Tauhanen, Jönköping; Kristian Fardh, Ystad; Linus Arang, Strängnäs; Mikael Andersson, Färjestaden

*Shadowman*
Niklas Kinnerbäck, Tällä; Kevin Stefensson, Strömsundsbruk; Max Beckerud, Laxå; Erik Wulf, Farsta

Samtalet kostar 4.55 kr/min. Callmedia, Box 4458, 203 15 Malmö, tel 040-640 18 91 (ej tävlingstelefon)

PÅ TIPSSIDORNA PRESENTERAR VI PROBLEMLÖSNINGAR TILL DE KLURIGASTE SPELEN, SVARAR PÅ VANLIGA FRÅGOR OCH PRESENTERAR DE HETASTE FUSKKODERNA. ALLT DIREKT FRÅN SONY HOTLINE.

VIKTIGASTE FRÅGORNA REDS UT

# FINAL FANTASY VIII



**Att det åttonde spelet i Squares mästerliga *Final Fantasy*-serie äntligen har släppts i vårt avlånga land har väl ingen lyckats undgå att missa. Ett spel av sådan storlek och rang innehåller naturligtvis en mängd hemligheter att finna och många gåtor att lösa. Faktum är att för att täcka allt som spelet har att erbjuda skulle vi vara tvungna att fylla hela detta nummer av tidningen och möjligen några nummer till. Vi har därför bestämt oss för att endast ta upp de mest viktigaste frågorna kring detta komplexa spel. I det här numret har vi inriktat oss på två viktiga aspekter av spelet, nämligen hur man stiger i rang och var man hittar alla Guardian Forces.**

## ALLT ÄR INTE GIL SOM GLIMMAR

**(Seed Level Tests)**

En nyhet i detta åttonde *Final Fantasy*-äventyr är sättet som spelaren införskaffar sig pengar på. För att skaffa sig Gil i *Final Fantasy VIII* måste spelaren skriva så kallade "seed tests" för att genom detta sätt klättra på karrjärstegen och stiga i rang och på så sätt få högre lön. Kort sagt: ju fler test avklarade desto mer Gil får spelaren till sitt förfogande. Dessa test är dock ingen barnlek, men frukta icke ty hjälpen är nära. Här nedan finner du svaren till alla 30 test.

| | Y=Yes N=No |
|---|---|
| Test 1: | Y N Y Y Y N N Y N N |
| Test 2: | Y N Y Y Y N Y Y N N |
| Test 3: | N N Y N Y Y Y N Y N |
| Test 4: | N Y Y Y N N Y Y N N |
| Test 5: | N N N Y Y N N Y Y Y |
| Test 6: | Y N Y Y N N Y Y N Y |
| Test 7: | Y Y Y Y Y Y N Y Y N |
| Test 8: | N Y N N Y Y N N Y N |
| Test 9: | N Y N N N N N N Y Y |
| Test 10: | Y N N N N N N N Y N |
| Test 11: | Y Y N Y Y N Y N N Y |
| Test 12: | N Y N N Y N Y N Y N |
| Test 13: | Y N N N Y N N N N N |
| Test 14: | Y Y Y Y N Y Y N Y N |
| Test 15: | Y Y N N N N N Y N Y |
| Test 16: | Y N N Y N Y N N Y N |
| Test 17: | Y N N N Y N N Y N N |
| Test 18: | Y N N N Y N N N N N |
| Test 19: | Y N N Y N N N N N Y |
| Test 20: | Y Y N Y N Y Y Y N N |
| Test 21: | Y Y Y Y N N Y Y Y N |
| Test 22: | N N N Y N N N Y Y N |
| Test 23: | Y N N N N Y Y Y Y Y |
| Test 24: | Y Y N N Y Y N N N Y |
| Test 25: | Y N Y Y Y N N Y N N |
| Test 26: | Y Y N Y N Y N Y N N |
| Test 27: | N Y N N N N Y N Y N |
| Test 28: | Y N N Y Y Y N Y N N |
| Test 29: | N N N Y Y N N N Y N |
| Test 30: | N Y N N N N Y N N N |

## GUARDIAN FORCES – DET ULTIMATA HJÄLPMEDLET

Guardian Forces är de absolut viktigaste hjälpmedlen för din kamp mot de onda krafterna som dyker upp under spelets gång. Inte nog med att de är kraftfulla vapen i sig. De för också med sig olika färdigheter och annat smått och gott som Squall och gänget har stor nytta av. Många av dessa Guardian Forces (GF) är relativt lättfunna. Andra är dock betydligt svårare att hitta. Men nu är det äntligen slut på allt letande och nagelbitande. Listan nedanför går kort igenom var alla dessa Guardian Forces befinner sig.

**Quezacotl:** Detta energiknippe hittar man i Squalls dator i klassrummet på andra våningen i Balamb Garden.

**Shiva:** Denna isgudinna hittas även hon i samma dator som Quezacotl.

**Ifrit:** Ifrit får man genom att besegra honom i Fire Caverns på CD 1.

**Siren:** Siren fångas genom att använda kommandot "draw" på Elvoret i staden Dollet på CD 1.

**Brothers:** Dessa minotaurbröder hänger med dig när du besegrat dem i Tomb of The Unknown King utanför Deling City.

**Diablos:** Använd den förhäxade lampan som du får av Cid och var redo att slåss till tusen. Vinner du kampen är Diablos din.

**Carbuncle:** Använd "draw" på bossen Iguion i slutet av CD 1.

**Leviathan:** När du slåss mot Norg nere i källaren på Balamb Garden är det bra att använda det gamla trogna "draw"-kommandot. Detta händer på CD 2.

**Pandemona:** Använd "draw" på Seifer's enögda följeslagare Fujin utanför Balamb hotell på CD 2.

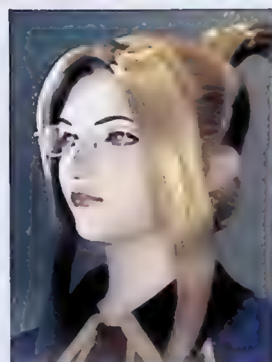
Odin: Denna fornnordiska gud hittar man om man beger sig till Centra Ruins på kontinenten Centra. Där ska spelaren på 20 minuter hitta och besegra denna svåra fiende.

**Cerberus:** Mitt i Galbadia Garden står denna kaxiga best med sina tre huvuden. Ryck upp ditt svärd och ge honom en omgång så kommer han sedan att lyda dina befallningar när det nalkas strid.

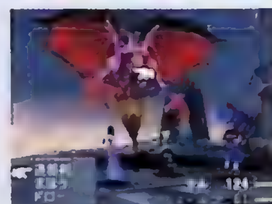
**Alexander:** Sno denna heliga krigare från häxan Edea i Galbadia Garden på CD 2.

**Doom Train:** Denna GF är en av de svårare att hitta. Det som behövs göra för att kalla fram denna mäktiga GF är först att samla på sig sex stycken "steel pipes", sex stycken Molbor Tentacles och sex stycken Remedy Plus. Sedan ska du leta rätt på Solomon's Ring som hittas i Tears Point. När du sedan använder denna ring kommer Doom Train att uppenbara sig.

**Bahamut:** Bahamut, som funnits med i flera av de gamla *Final Fantasy*-spelen, dyker även upp i detta äventyr. Du finner honom på Warship Island som är belägen nere i det sydvästra hörnet på kartan (ön syns dock ej på kartan). Här ska man först ta sig fram till det blinkande maskineriet i mitten av rummet där man först får bevara en fråga. Detta leder till en strid med en drake. Efter slaget är över ställer Bahamut ännu en fråga. Besvara denna med det andra alternativet och ännu en drake dyker upp. Nu är det dags för den sista frågan från Bahamut, och på denna finns två svarsalternativ. Men synen bedrar – det finns nämligen ett tredje alternativ som ej syns! Gå så långt ner det går för att svara med detta osynliga alternativ. Bered dig för en av de svåraste striderna i spelet. När striden med Bahamut är över sluter han sig till ditt sällskap. Allt detta går endast att göra på CD 3.



**Cactuar:** Om det är någon GF som är bisarr så är det Cactur. Detta monster som närmast kan liknas med en mänsklig jättekaktus och är betydligt farligare än han ser ut. Hans attack med 10 000 nålar kan svida rejält i baken på Squall. Men för den som vill försöka vinna över honom till sin sida kan sägas att han hittas på Cactur Island i Centra-regionen.



**Tonberry King:** I Centra ruins där Odin höll till finner man också den ras av monster som kallas Tonberries. Man känner igen dessa varelser på deras gröna hud och lyktor som de bär i sina små händer. Om man lyckas besegra minst 20 av dessa jobbiga fiender så stöter man till slut på deras boss Tonberry King. Gå segrande ur den striden och du har samlat på dig ännu en GF.



**Eden:** Den överläst bästa kompanjonen du kan hitta i *Final Fantasy VIII* är den otroliga Eden. Om spelaren återvänder till Warship Island där Bahamut höll till så lägger man märke till att det blivit ett hål i marken där Bahamut hade sitt säte. Hålet är början till en grotta som leder Squall, Zell och dom andra långt ner i underjorden. Det är dags att åter sluta bekantskap med en gammal vän från *Final Fantasy VII*. Här dyker nämligen Ultima Weapon fram ur intet och det är dags för en fight som sent skall glömmas. Av denna gigantiska Weapon kan man med hjälp av "draw"-kommandot få tag på Eden.

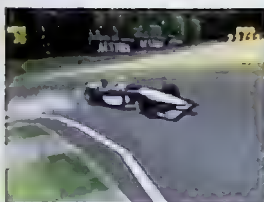




## KODER

### FORMULA 1 '99





Detta eminenta racingspel innehåller inte bara fartglada finnar och kraftmaskiner i 50-miljonerklassen, utan även ett par häftiga koder som ska skrivas in i high score-listan i Grand Prix-läget. Koderna är som följer.

**Ring mode:** Skriv in "Rings" i high score-listan och du får tillgång till ett annorlunda spelsätt där det gäller att samla ringar.

**Safety mode:** Skriv in "Safety" i samma lista och du kan sedan köra ett lopp med "safety cars", det vill säga extra stryktåliga bilar.

**Night mode:** Och skriver man in "Nights" så får man tillgång till att bränna igenom Monacos gator mitt i natten när man väljer Quick Race.

### THIS IS FOOTBALL

För den som vill göra sitt fotbollslirande lite mer humoristiskt och spännande kommer här ett helt gäng av koder för Sonys *This is Football*. Dessa koder ska alla slås in i huvudmenyn.

**Små spelare:**
□, R2, →, L2, L1

**Stora huvuden:**
△, △, L2, L1, L1

**Träningsoveraller:**
○, L2, ←, R2, △

**Svartvit bild:**
↑, L1, L2, R1, R2

**Huvud som boll:**
←, L1, L1, L1, L2

**Topless:**
↓, L2, R2, L2, △

**Små huvuden:**
R2, ↓, L2, L1, ○

**Sjuttiotals-knuttar:**
L1, R2, L2 ○, R1



### SPYRO THE DRAGON 2

Visste du att det finns en gömd demo av spelet *Crash Team Racing* i *Spyro the Dragon 2*? Det är bara att trycka in L1, R2 och □ i huvudmenyn så är demon din att avnjuta (annars finns den ju också på månadens CD – red.)

P.S. Koden till *Driver* för att köra med brusten fjädring (PSM 10) var fel. Rätt kod ska vara: R1, R1, L1, R2, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R1, R2, L1 = 13 "knappkoder".

## OBS!

Redaktionen svarar inte på några spelfrågor per telefon. Skicka istället ett brev eller vykort så svarar vi gärna! Du kan även ringa till de olika spelföretagens hjälplinjer på följande nummer:

**Sony Hotline:**
**0719-310 311**
(5 kr/samtal)

**Electronic Arts Konsumentsupport:**
**08-594 106 80**

**Bonnier Multimedia Support:**
**08-605 36 11**

**Wendros Support:**
**08-689 97 87**
(Vardagar 9.00–18.00)

**Funsoft Support:**
**08-760 02 40**
(Vardagar 9.00–17.00)

**FLER TIPS**
Om du söker fler tips och genomgångar till dina favoritspel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1, 2, 3 och 4!

## METAL GEAR SOLID FAQ

De fem vanligaste frågorna på Sony/Egmont Hotline

**1** F: Jag springer runt i cirklar på våning B2 i Armory. Vad ska jag göra nu?
**S: Titta noga på väggarna på våning B2. Där väggen ser annorlunda ut ska du spränga med C4.**

**2** F: Jag vet inte vart jag ska gå någonstans och allt jag får veta är att jag ska titta på baksidan av någon CD som jag inte kan hitta?
**S: Det du ska göra är att titta på baksidan av ditt spelfodral. Där står det nummer du ska ringa för att få tag på Maryl.**

**3** F: Hur förstör jag energi-generatorn i Enemy Base 2, våning B2 ?
**S: Använd dig av dina radiostyrda Nikkita-missiler.**

**4** F: Hur slår jag den förbenade Psycho Mantis ?
**S: Dra ut handkontrollen ur port ett och plugga in den i port två. Nu kan inte Mantis läsa vad du tänker.**

**5** F: Hur ska jag skjuta Sniper Wolf ?
**S: Du måste hitta Sniper-geväret som återfinns ända borta i Enemy Base A, där du har tillgång till ett nytt rum med dit nyfunna keycard 5.**





## X-FILES FAQ

De fem vanligaste frågorna på Sony/Egmont Hotline

**1** F: Jag saknar telefonnumret som jag ska ringa på CD 1?
**S: Sök i Scullys dator. Numret är 206-555-0182**

**2** F: Vad ska jag göra i Smolnikoffs laboratorium?
**S: Innan du pratar med Smolnikoff ska du hitta ett vapen som ska undersökas i FBI:s lab.**

**3** F: När jag tar loggboken på CD 3 blir jag attackerad av en man med konstiga ögon. Vad ska jag göra?
**S: Använd spaden på gallret nära frysen.**

**4** F: Får jag någonsin träffa Dana Scully och Fox Mulder från TV-serien?
**S: Lugn bara, de kommer båda att dyka upp på CD 4.**

**5** 5 F: Jag har stängt in Mulder i glasrummet vid spelets slut. Men jag blir dödad av agent Cook hur jag än gör!
**S: Eftersom du inte vill döda din egen kompis ska du mycket fort dra fram stilletten och lämna över den till Scully så fixar hon det hela åt dig.**



# MÅNADENS CD




## Välkommen till ännu en fullmatad DEMO-skiva

**Det sägs ju att för mycket av det goda inte är bra. Pha! Vi visar vad vi tycker om det ordspråket genom att ge er vår kanske bästa demo-skiva hittills. Varför tycker vi då att den är så himla bra? Jo, helt enkelt därför att den innehåller en spelbar demo av *Gran Turismo 2!* Som om inte det vore nog har vi också spelbara demon av *Crash Team Racing* och *FIFA 2000.* Bland annat. Så släng i CD:n och håll i hatten!**

### FöR ATT ANVÄNDA SKIVAN

**ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.**

### FEL PÅ SKIVAN?

**Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".**



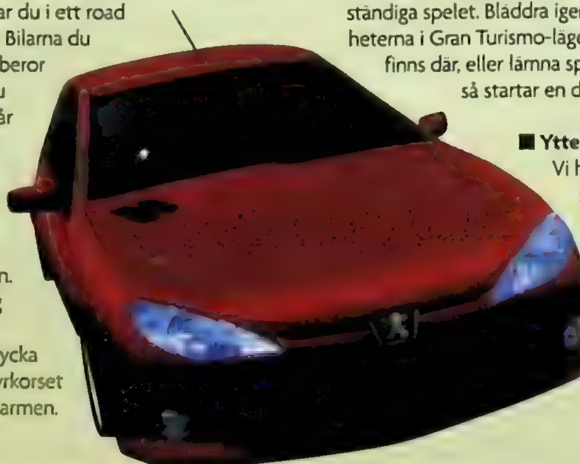

Kan det bästa racingspelet till PlayStation bli ännu bättre? Testa själv.

# Gran Turismo 2

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | SCCE |
| GENRE: | Racing |
| DEMOTYP | Spelbar |

Bästa racingspelet någonsin gör comeback. Lustigt nog hade inget sett särskilt mycket av spelet forran i forra numret av PlayStation-Magasinet, men ni kan vara så säkra på att Polyphony har gjort vad de ska, med allt vad det innebar av silkesmjuk grafik och den där spelbarheten som ar lika beroendeframkallande som Daim. Hur upphetsade vi blev när den har spelbara demon dok upp på kontoret? En smula...

I demon tävlar du i ett road race i arkadlaget. Bilarna du kan välja mellan beror på vilken klass du deltar i. Vi föreslår att du valjer Fiat Coupe i B-klassen eller Mustang GT eller Mitsubishi Lancer i A-klassen. Vill du andra farg på din bil gör du det genom att trycka ↑ eller ↓ på styrkorset vid Car Select-skarmen.



**Kontroller**

| | |
|---|---|
| ↑↓←→ | Styr |
| Analog spak | (vänster) Styr |
| ⊗ | Gasa |
| ◎ | Handbroms |
| △ | Backa |
| ▢ | Bromsa |
| L1 | Backspegel |
| L2 | Växla ner (endast manuell växellåda) |
| R2 | Vaxla upp (endast manuell vaxellåda) |
| START | Paus |

**Övriga inslag**

Allt du ser i demon kommer vara tillgangligt i fullständiga spelet. Bläddra igenom de olika valmöjligheterna i Gran Turismo-läget för att se vad som finns där, eller lämna spelet i fred en stund så startar en demo.

**Ytterligare information**

Vi hoppades hinna recensera spelet till nasta nummer av tidningen, men spelet har blivit forsenat till februari. Recensionen kommer antagligen i nummer 02/01.




Spelet innehåller superba animeringar, kommentatorer i toppklass och verklighetstrogna publikreaktioner.






Crash och hans kompisar tar upp kampen med den onde Neo Cortex än en gång. Den här gången är det racingbanan som är platsen för kampen.

# FIFA 2000

| | |
|---|---|
| ■ UTGIVARE: | Electronic Arts |
| ■ GENRE: | Fotboll |
| ■ DEMOTYP | Spelbar demo |



Senaste *FIFA*-spelet lyckas alltid med att toppa spellistorna till jul. *FIFA 2000* verkar inte vara något undantag. I den här exklusiva demon får du återuppleva det spänannde mötet mellan Manchester United och Bayern München i Europacup-finalen 1999. Du får spela den första halvleken i demon – för att uppleva den sista spännande halvleken måste du gå till din lokala spelbutik och inhandla ett exemplar.

**■ Kontroller**

| | |
|---|---|
| △ | Spurta |
| ○ | Skjut/tackla |
| ⊗ | Passa/byt spelare |
| □ | Lobb/glidtackling |
| L1 | Täck spelare |

**■ Övriga inslag**

Det fullständiga spelet innehåller över 450 lag, inklusive 40 klassiska lag. Du kan också spela en Premiership-liknande säsong som innehåller alla större cuptävlingar: FA-cupen, Liga-cupen och Europa-cupen.

**■ Ytterligare information**

Spring tillbaka till sidan 48 där vi recenserar spelet.

# Crash Team Racing

| | |
|---|---|
| ■ UTGIVARE: | SCEE |
| ■ GENRE: | Racing |
| ■ DEMOTYP | Spelbar |

Efter att ha spelat *Speed Freaks* i veckor lyckades vi precis börja jobba ordentligt igen innan *Crash Team Racing* damp ner på kontoret. Och då var det kört igen. Skaparna av den kritikerrosade och omtyckta omkringstudsande bandikuten har frångått plattformsgenren till förmån för något mer fartfyllt. Och de har inte glömt att ta Crash med sig. Den ondskefulle doktorn Neo Cortex har kläckt en plan som går ut på att ta över världen (vaddå originalitet – red). Av någon outgrundlig anledning kan bara världens snabbaste gokart-förare stoppa honom. Det är här Crash och hans biltokiga vänner kommer in i bilden.

Vår demo är mycket mer kompisvänlig än *GT2* eftersom du har inte bara kan spela två, utan fyra, samtidigt. Plocka upp power-ups och vapen för att göra dig av med motståndet på vägen. Sätt dig tillrätta och tryck gasen i botten!

**■ Kontroller**

| | |
|---|---|
| ⊗ | Gasa |
| ←/→ | Styr |
| ↓ | Backa |
| □ | Bromsa |
| ○ | Använd vapen/power-up |
| △ | Slå på och av kartan och hastighetsmätaren |
| L2 | Byt vy |
| L2 | Titta bakåt |
| R1/L1 | Hoppa |
| ←/→ | Sladda |

**■ Övriga inslag**

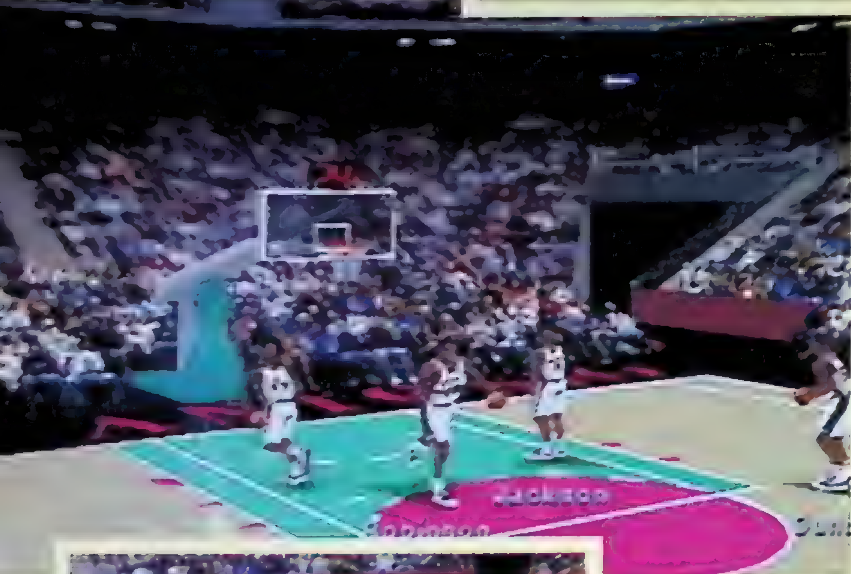
Det färdiga spelet har så många finesser att de inte går att ta upp här, men de innefattar bland annat 20 olika banor, möjligheten att uppgradera sin gokart samt ett turbosystem i fyra steg.

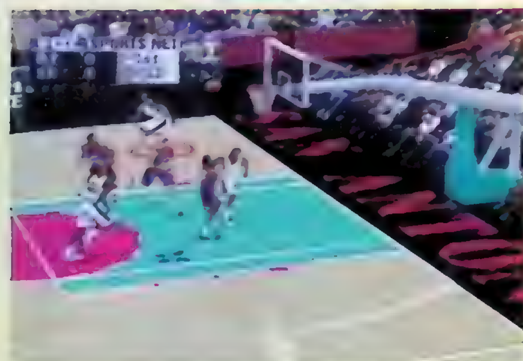
**■ Ytterligare information**

För en fullständig recension ska du bege dig till sidan 46.

# PÅ SKIVAN







Dribbla, passa och gnissla dig fram till vinsten i den här TV-inspirerade basketsimulatorn.







Tom Clancys bästsäljare blir spel på PlayStation. Ditt uppdrag är att tampas med sydamerikanske knarkkungen Ramon Calderon och gå segrande ur striden.

## NBA 2000

| | |
|---|---|
| ■ UTGIVARE: | Activision |
| ■ GENRE: | Basket |
| ■ DEMOTYP | Spelbar |

EA och Acclaim producerar redan basketspel för fulla muggar, men Fox Sports (en amerikansk sportkanal på TV) försöker göra ett basketspel som återskapar känslan hos en TV-sändning. Man har till och med tagit med gnisslet från gympaskorna. I denna demo kan du spela antingen som San Antonio Spurs eller maktiga New York Knicks. Bläddra genom spelarstatistiken när du vill i en match för att se de olika lagmedlemmarnas styrkor och svagheter. Du kan till och med se hur trötta de är. Verkligen realistiskt.

**■ Kontroller**

L2 Välj spelsystem
R2 Välj spelare
L1 Visa spelarnamn
R1 Passikoner/internationell foul

**■ På offensiven**

◎ Tryck och håll för att kasta. Släpp på toppen av ett hopp för bästa möjliga kast
⊗ Tryck till för att passa. Använd styrkorset för att styra passen
⊡ Tryck till snabbt när du står still för att fejka en pass, eller medan du springer för att dribbla
△ Tryck medan du springer för en kort spurt

**■ På defensiven**

◎ Tryck en gång för att hoppa. En gång till för att blockera ett skott
⊗ Tryck för att välja spelaren närmast bollen
⊡ Tryck för att försöka stjäla bollen
△ Tryck medan du springer för en kort spurt

**■ Övriga inslag**

Hela spelet innehåller 33 NBA-lag och 340 spelare.

**■ Ytterligare information**

Recensionen kommer förhoppningsvis i nummer 02/01.

## Rainbow Six

| | |
|---|---|
| ■ UTGIVARE: | Take 2 Interactive |
| ■ GENRE: | Action/äventyr |
| ■ DEMOTYP | Spelbar |

I det här strategiska shoot 'em up-spelet i förstapersons-perspektiv är ditt uppdrag att ta dig an Operation Sun Devil. Spelet baseras på Tom Clancys thriller med samma namn, och det handlar alltså om att leda en trupp elitsoldater genom en mängd livsfarliga uppdrag. Amerikaner och brasilianer har kidnappats från en byggnadsplats i Amazondjungelns regnskog. De hålls fångna i närheten, i ett fort som ägs av en viss Ramon Calderon, som är en välkänd drogsmugglare. Du måste stoppa Calderons affärer med så få civila förluster som möjligt. Ditt huvudmål är att frita gisslan och likvidera Ramon Calderon.

Observera att Calderons fort är välbevakat. Soldater med automatvapen patrullerar både utanför och inuti byggnaden. Gisslan hålls i källaren och Calderons sovrum ligger på andra våningen.

**■ Kontroller**

SELECT Välj karta
△ Hoppa
⊡ Skjuta
⊗ Ducka
◎ Ladda om
L1 Centera vyn
R1 Slå på och av att springa (sniper-läge)
L2 Titta uppåt (mörkerseende)
R2 Titta nedåt (centrera vyn)

**■ Övriga inslag**

I fullständiga spelet kontrollerar du ett team på tre kommandosoldater som används av amerikanska staten i situationer ingen annan trupp klarar av (som att hålla presidentens byxor på plats –red). Du måste klara av femton uppdrag för att få se hela intrigen och upptäcka varför just du är enda hoppet för den fria världen.

**■ Ytterligare information**

Kolla in förra numret av PSM så kan du se vad vi tyckte om *Rainbow Six* i vår recension.

# Jade Cocoon

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Crave Entertainment |
| GENRE: | RPG |
| DEMOTYP | Spelbar |

Börja demon med att prata med alla i byn. När du snackat färdigt vet du förhoppningsvis vad som hänt i *Jade Cocoon* och vad du behöver göra. Nu måste du gå och lägga dig i spelet. När du vaknat ska du ta nyckeln från vakttornet, lämna byn och gå in i skogen. När du väl är inne i skogen kommer du konfronteras med allehanda monster. Resten får du lista ut själv.

**Kontroller**

| | |
|---|---|
| ↑↓←→ | Flytta i menyerna |
| ◎ | Visar detaljerad information |
| L1 | Skickar ett meddelande |
| ⊗ | Välj |
| △ | Avsluta |
| □ | Flyttar om utrustningen |
| L1+R1 | Byter mellan olika skärmar |

**Kontroller i byggnader eller i skogen**

| | |
|---|---|
| ↑ | Gå framåt |
| ← | Sväng vänster |
| → | Sväng höger |
| ↓ | Gå baklänges |
| ◎ | Visa statusskärmen |
| △ | Spring |
| R1 | Spring |
| ⊗ | Prata med folk, plocka upp saker och öppna dörrar |
| ↑+◎ | Spring |

**Övriga inslag**

Demon är bara en ynka liten del av fullständiga spelet, som ger massor av speltimmar.

**Ytterligare information**

Recensionen kommer i nästa nummer av PlayStation-Magasinet.




171 monster står till ditt förfogande i det fullständiga spelet. Fånga dem, träna dem, para ihop dem och frammana dem i strid som hjälp. Vem behöver *Pokémon*?

# Pong

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Hasbro |
| GENRE: | Retrospel |
| DEMOTYP | Spelbar |

Ett spel som kan ändra världshistorien med hjälp av två rektanglar och en fyrkant (som ska se ut som en boll) förtjänar att benämnas klassiker. *Pong* är ett sådant spel, och nu har Hasbro sett till att det kommer tillbaka, fast i en modernare version. Vår demo innehåller två av de många olika nivåer som finns i det fullständiga spelet: en isig bana där pingviner stör spelet samt en annan bana på en fotbollsplan. Bägge banor kan spelas av upp till fyra spelare. Förhindra att din boll hamnar utanför spelplanen genom att trycka uppåt och nedåt för att flytta ditt "slagträ". De olika power-ups som finns utspridda på banorna gör det hela extra intressant.

**Kontroller**

| | |
|---|---|
| ⊗ | Aktivera power-up |

**Övriga inslag**

Det fullständiga spelet innehåller massor av banor.

**Ytterligare information**

*Pong* recenseras i nummer 02/01.





Återupplev gamla arkadspelsminnen med denna uppdatering av klassikern *Pong*. Nu med pingviner.

# This is Football

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | SCEE |
| GENRE: | Fotboll |
| DEMOTYP | Spelbar |

Ännu ett hett fotbollsspel finns som demo på vår CD. Den här gången är det Sonys efterlängtade *This is Football* du får prova.

**Kontroller**

**Vid attack**

| | |
|---|---|
| ⊗ | Kort/mediumpass (dubbeltryck för direktpass) |
| ◎ | Lyftning/långpass |
| □ | Skjut |
| △ | Tryck snabbt för att spurta (håll nedtryckt för att dutta bollen framför dig) |
| ⊗+↑ | Genomskärande pass |
| R2/R1 | Finter/oversteg |

**Vid försvar**

| | |
|---|---|
| ⊗ | Blockeringstackling |
| ◎ | Alternativ tackling |
| □ | Glidtackling |
| L1 | Byt försvarsspelare |

Det här är de grundläggande kontrollerna du behöver för att kunna spela. Men det finns tonvis med andra rörelser att upptäcka – testa med dubbeltryckningar eller att hålla nere L1 så får du se vad som händer.

**Övriga inslag**

Bland många andra funktioner kan man i spelet spela åtta samtidigt.

**Ytterligare information**

Rusha bak till sidan 50 så får du se vad vi tycker om spelet.



Vid fasta situationer (inklusive utsparkar och inkast) gäller att ⊗ eller ◎ sätter igång spelet.

# Video Galleriet

**TA EN TITT PÅ VAD FRAMTIDEN HAR I SITT SKÖTE FÖR PLAYSTATION MED VÅRA ÅTERKOMMANDE FILMER AV MORGONDAGENS SPEL.**

## **Atariland** Compilation

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Hasbro |
| GENRE: | Retrosamling |
| DEMOTYP | Video |

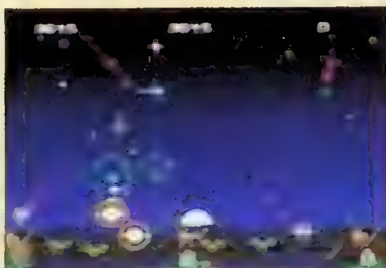
Hasbros videokompott visar en rad av de bästa retrospelen i nytappning. Bland titlarna ser vi *The Next Tetris*, ett beroendeframkallande pusselspel som kommer hålla dig fastklistrad vid TV:n. *Q-Bert* är en gammal 80-talsfavorit där du ska hoppa runt och byta färg på olika plattor. *Missile Command* är ett hysteriskt shoot 'em up som alla gamers med självaktning har spelat. Och sist men inte minst har vi *Glover*, en handske som är ute på viktiga uppdrag.

**Övriga inslag**
Samtliga titlar i denna video ska komma ut runt jul.

**Ytterligare information**
Recensioner av dessa spel dyker så klart upp i PSM vad det lider.



Några av retrofavoriterna som skymtas i denna video är *Q-Bert* (ovan), *Glover* (till höger), och *Missile Command* (nedan).





# JUBILEUMSNUMMER!

**Nummer 25 sedan starten** **Första numret år 2000**

## LE MANS 24 HOURS

Orkar du spela 24 timmar i sträck?
Vi recenserar nya bilspelet

## VI SUMMERAR DE GÅNGNA PLAYSTATION-ÅREN OCH BLICKAR FRAMÅT

Stor specialartikel om

## DE BÄSTA SPELEN NÅGONSIN

**med 10 spelbara demon på vår cd!**




## VI RECENSERAR BLAND ANNAT

**Reel Fishing**
**Knockout Kings 2000**
**Chocobo Racing**
**Jade Cocoon**
**NHL Faceoff 2000**
**V8 Second Offence**
**Nascar 2000**



## SÄMSTA SPELEN

Flopparna som aldrig borde sett dagens ljus

Alla recensioner någonsin i jättelik sammanställning!

## ÖVER 300 SPEL BETYGSATTA!

**DESSUTOM!**

**Nyheter ★ Utökad tipsavdelning ★ Spellistan med alla kommande titlar ★ Insändare ★ Speltoppen**

# NUMMER 1/00

# UTE DEN 11 JANUARI

MED RESERVATION FÖR ÄNDRINGAR



# nordic games — 2 års garanti

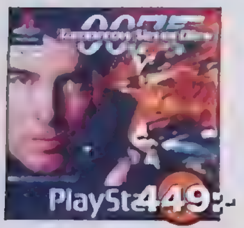


## PLAYSTATION

### Nyheter




Tomb Raider 4




007 Tomorrow Never Dies




Xena Warrior Princess

### Ordinarie




Worms Armageddon




Metal Gear Solid VR Missions



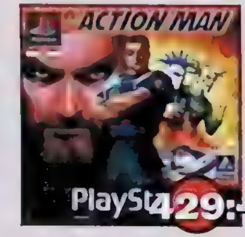

FIFA 2000




Final Fantasy VIII




GTA 2




Action Man

Vinterns oväntade höjdarspel. Helt på svenska!

| | |
|---|---|
| Alien Resurrection | 449 |
| Alien vs Predator | 449 |
| Crash Team Racing | 389 |
| Cyber Tiger | 429 |
| Demolition Racer | 429 |
| Discworld Noir | 429 |
| F1 World Grand Prix 99 | 469 |
| Fishermans Bait | 429 |
| Formula 1 | 449 |
| Golf Pro | 449 |
| Gran Turisme 2 | 389 |
| Grandia: Star Ocean 2nd Str | 449 |
| Knock Out Kings 2000 | 449 |
| Lego Racers | 459 |
| Mary King Riding Star | 449 |
| Medal of Honour | 449 |
| Music 2000 | 449 |
| NBA Live 2000 | 449 |
| NHL Championship 2000 | 459 |
| No Fear Downhill Mountainbikin | 449 |
| Prince Naseem Boxing | 449 |
| Rayman 2 | 449 |
| Ronin Blade | 429 |
| Saboteur | 449 |
| Smurfs | 449 |
| ToCA World Touring Cars | 479 |
| Warpath: Jurassic Park | 429 |
| WCW Mayhem | 449 |
| Vigilante 8: 2nd Offensive | 459 |
| Xena Warrior Princess | 429 |

| | |
|---|---|
| Ape Escape | 389 |
| Asterix | 499 |
| Atlantis | 299 |
| Attack of the Saucerman | 389 |
| Blaze & Blade | 419 |
| Bloody Roar 2 | 449 |
| Breath of Fire 3 | 329 |
| Bugs Bunny | 449 |
| Bust A Move 30x | 349 |
| Bust A Move 4 | 449 |
| Carmageddon | 419 |
| Castrol Honda Superbike | 449 |
| Civilization 2 | 459 |
| Croc 2 | 449 |
| Driver | 429 |
| Egypten | 389 |
| Everybody's Golf | 389 |
| Evil Zone | 389 |
| F.A. Manager | 469 |
| F.A. Premier League Star | 449 |
| Gex 3 Deep Cover | 399 |
| Global Domination | 389 |
| G-Police 2 | 389 |
| Gungage | 459 |

| | |
|---|---|
| Legacy of Kain 2 Soul Reaver | 449 |
| Legend of Kartia | 459 |
| Metal Gear Solid | 479 |
| Mulan Story | 349 |
| Music | 389 |
| Need for Speed 4 | 449 |
| NHL 2000 | 449 |
| Omega Boost | 389 |
| Point Blank 2 | 389 |
| Premier Manager 99 | 389 |
| Quake 2 | 429 |
| Re Volt | 449 |
| R-Type Delta | 389 |
| Shadowman | 449 |
| Silent Hill | 479 |
| South Park | 449 |
| Speed Freaks | 389 |
| Star Wars Episode 1 the Phanto | 449 |
| Street Fighter Alpha 3 | 499 |
| Syphon Filter | 389 |
| Wipe Out 3 | 389 |
| WWF Attitude | 459 |
| X-Files | 389 |

**20 kr Rabatt** på alla Internetorder

gäller t o m 99 12 31

### Platinum




Street Fighter EX Plus Alpha

| | |
|---|---|
| Bust A Move 2 | 249 |
| C&C Red Alert | 249 |
| Cool Boarders 2 | 249 |
| Crash Bandicoot 2 | 249 |
| CROC | 249 |
| Die Hard Trilogy | 249 |
| Doom | 249 |
| FIFA 98 | 249 |
| Final Fantasy 7 | 249 |
| Formula One 97 | 249 |
| G-Police | 249 |
| Gran Turismo | 249 |
| Grand Theft Auto | 249 |
| Jurassic Park the Lost World | 249 |
| Mickeys Wild Adventure | 249 |
| Micro Machines V3 | 249 |
| Medievil | 249 |
| Oddworld 1 Abes Oddysee | 249 |
| Rayman | 249 |
| Resident Evil | 249 |
| Soulblade | 249 |
| Soviet Strike | 249 |
| Tekken 2 | 249 |
| Time Crisis | 249 |
| Tomb Raider 2 | 249 |
| V-Rally | 249 |
| Worms | 249 |

**OBS!** 17 dec. är sista beställningsdag för leverans innan julafton

### Basenhet




Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

*Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max 1 per order. Res. för slutförsäljning.*




Ratt & pedaler + Ridge Racer R4 + ToCA Touring Car 2 + Minneskort Standard




Ratt & pedaler + Gran Turismo + Colin McRae Rally + Minneskort Standard




Ratt & pedaler + Formula 1 99 (Sony) + V-Rally 2 + Minneskort Standard

### Import




Resident Evil 3 Nemesis

*USA*

| | |
|---|---|
| Brave Fencer Musashiden | 599 |
| Echo Night | 499 |
| Fighters Maker | 599 |
| Final Fantasy 8 | 649 |
| Final Fantasy Anthology | 629 |
| Kartia | 599 |
| Lunar Silver Star Story | 749 |
| Parasite Eve | 649 |
| Shadow Madness | 749 |
| Star Ocean | 549 |
| Suikoden 2 | 629 |
| Thousand Arms | 719 |
| Xenogears | 599 |

## Tillbehör

### Minneskort

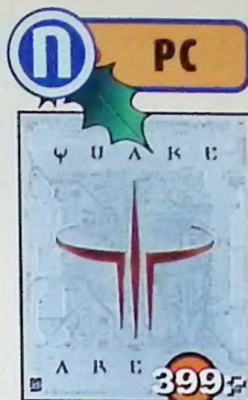


från 99:-

Med minnen sparar du din position, poäng, rekord, statistik, karaktärer, inställningar eller t.ex favoritbilen. Kort sagt, - för att slippa spela från början varje gång behöver du ett minneskort. En sparning tar allt från 1 block till 15 block. Hur mycket som just dina spel tar står på baksidan av spelboxen. Ett "vanligt" minneskort rymmer 15 okomprimerade block. Vi säljer även mycket populära superminnen från 60 upptill 1080 block. Köper du ett superkort sparar du inte bara mer poäng utan också mer pengar.

Våra minnen är tillverkande av utvalda fabriker i Asien/USA och har 2 års garanti.

| | |
|---|---|
| MK Original, *blå, grå, grön, gul, orange, röd, smoke, svart eller vit* | 179 |
| MK, Standard, *blå, clear grön, clear gul, clear, grå, grön, gul, orange, röd, svart, vit* | 99 |
| MK 1080 Block, *grå, svart* | 499 |
| MK 840 Block, | 399 |
| MK 360 Block, *blå, clear, grå, svart, röd* | 299 |
| MK Compressor 60 Block | 249 |



469:-

### Action Replay Professional

Laddat med mängder av kraftfulla fusk till över 200 spel! Nya funktioner: Code Generator låter dig hitta egna fusk. Freeze Mode låter dig pausa spelet och välja ett lämpligt fusk medans du spelar. Virtual Memory komprimerar minnet på ett vanligt standardminne så det rymmer hela 120 block! V-ram Viewer låter dig se filmer och bilder du annars måste slita hårt för att få se.

| | |
|---|---|
| Adapter Gun Con | 99 |
| Antennkabel | 149 |
| Cooling System | 349 |
| HK Analog Original | 199 |
| HK Dual Shock Sony | 329 |
| HK Negcon | 299 |
| HK Off. Jordan GP Rac Con | 199 |
| HK Original Sony | 179 |
| JS Arcade | 499 |
| Link Kabel | 129 |
| Multi Tap | 249 |
| Mus | 199 |
| Pistol. Erazer Gun | 249 |
| Pistol. Lightblaster | 149 |
| Pistol. Real Arcade Light Gun | 499 |
| RGB Kabel | 149 |
| RGB/Scart-Kabel | 149 |
| Ratt. Dual Shock | 649 |
| Shock Pack | 199 |
| X-Tender Joytech | 99 |

## PC

399:-

### Quake 3 Arena

| | |
|---|---|
| Avalon Hills Diplomacy | 399 |
| Close Combat IV | 399 |
| Crusaders of Might & Magic | 399 |
| Delta Force 2 | 369 |
| Earthworm Jim 3D | 369 |
| Farao | 399 |
| Flanker 2.0 | 399 |
| Flight Simulator 2000 Prof.Ed | 749 |
| Gabriel Knight 3 | 369 |
| Heroes III Millenium | 399 |
| Interstate 82 | 399 |
| Mary King Riding Star | 349 |
| Messiah | 369 |
| NHL Champ 2000 | 399 |
| Op. Art of War 2: Flashpoint K | 299 |
| Planescape: Torment | 369 |
| Player League Manager | 399 |
| Rally Championship 2000 | 369 |
| Septerra Core | 369 |
| Spec Ops 2: Green Berets | 369 |
| STCC | 229 |
| SWAT 3: Close Quarters Battle | 369 |
| Theme Park World | 369 |
| Tomb Raider 4: Last Revelation | 399 |
| Traffic Giant | 399 |
| Ultima Ascension | 369 |
| Unreal Tournament Edition | 399 |

## butiker



## Nordic Games har fem butiker!

I dessa butiker finner du spel, tillbehör, prylar och DVD filmer. Prisskillnader kan förekomma, då butikerna har lite andra omkostnader än postordern och webben. Du kan även sälja eller byta dina begagnade TV-spel hos oss. Vår personal i butikerna har stor spelkunskap och kan hjälpa dig att hitta precis det spel som passar just dig bäst.

***Välkommen in!***

**Örebro, Marieberg Köpcentrum**
Öppet: Vard 10-20
lörd 10-17
sönd 11-17

**Borlänge Kupolen Köpcentrum**
Öppet: Vard 10-20
lörd 10-17
sönd 11-17

**Karlstad, Ö:a Torgg 15**
Öppet: Vard 11-18
lörd 11-15

**Linköping, Storg 54**
Öppet: Vard 11-19
lörd 10-15

**Gävle, Winn Gallerian**
Öppet: Vard 9.30-18
lörd 9.30-15




***- Vinn din egen önskelista!***

Skriv ihop din egen önskelista på spel så har du chans att vinna spelen du önskar. På önskelistan skriver du 6 stycken olika produkter ur denna annons. Du behöver inte beställa något för att vara med och tävla!

Vi vill ha ditt bidrag senast fredagen den 17/12 via brev, email eller fax.

Skicka ditt bidrag till:

*Nordic Games*
*"Julklappstävling"*
*Box 5083*
*650 05 Karlstad*
*Fax: 054-22 20 22*

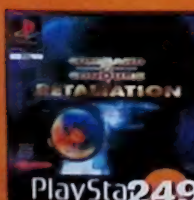
eller skicka email till:

*julklappstavling@nordicgames.com*

## Reaspel




Diablo




C&C Retaliation

| | |
|---|---|
| Abes Exodus-Oddw. 2 | 199 |
| Actua Golf 3 | 199 |
| Actua Soccer 3 | 199 |
| Alundra | 249 |
| Apocalypse | 129 |
| Azure Dreams | 249 |
| Batman & Robin | 249 |
| Big Air | 249 |
| Blast Radius | 129 |
| Bloody Roar | 249 |
| Bomberman Fantasy Racing | 249 |
| Breath of Fire 3 | 249 |
| Broken Sword 2 | 249 |
| Buggy | 129 |
| C3 Racing | 249 |
| Colony Wars Vengeance | 199 |
| Darkstalkers 3 | 249 |
| Devils Dice | 199 |
| Dodgem Arena | 199 |
| Duke Nukem Time 2 Kill | 249 |
| Escape ODT | 199 |
| Formula Karts | 249 |
| Formula One 98 | 249 |
| Monaco Gp Racing 2 | 249 |
| Mr Domino N.O.C.S | 199 |
| NBA Live 99 | 199 |
| Populous the Beginning | 249 |
| Resident Evil 2 | 249 |
| Sensible Soccer Club Ed. | 199 |
| Small Soldiers | 249 |
| Space Jam | 249 |
| Tai Fu | 249 |
| Tenchu | 249 |
| Test Drive 5 | 249 |
| Theme Hospital | 249 |
| Timeshock Pro Pinball | 199 |
| Toca Touring Car 2 | 249 |
| World Cup 98 | 199 |




Sports Car GT

## FF VIII




Guide



| | |
|---|---|
| Rinoa Heartilly | 249 |
| Seifer Almasy | 249 |
| Squall Leonhart | 249 |
| Zell Dincht | 249 |

## Dreamcast




### Soul Calibur

| | |
|---|---|
| Blue Stinger | 549 |
| Dynamite Cop 2 | 549 |
| House of the Dead 2 + Pistol | 849 |
| Millienium Solider | 599 |
| Power Stone | 549 |
| Ready to Rumble Boxing | 549 |
| Sega Bass Fishing + spö | 1049 |
| Sega Rally 2 | 549 |
| Snow Surfers | 549 |
| Sonic Adventure | 549 |
| Soul Calibur | 549 |
| Tokyo Highway Challenge | 549 |
| Toy Commander | 549 |
| Trick Style | 599 |



2695:-

### Dreamcast Paket

I paketet ingår: en handkontroll, strömsladd, scartkabel, manual, demo CD 56k modem.



# nordic games

24 timmars leverans



## BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

### Playstation

| | |
|---|---|
| 2Extreme | 195 |
| 40 Winks | 295 |
| 4-4-2 Soccer | 95 |
| Ace Combat 2 | 350 |
| Action Man | 350 |
| Actua Golf | 95 |
| Actua Golf 2 | 150 |
| Actua Golf 3 | 225 |
| Actua Ice Hockey | 95 |
| Actua Pool | 295 |
| Actua Soccer 2 | 95 |
| Actua Soccer 3 | 150 |
| Actua Tennis | 195 |
| Adidas Power Soccer 97 | 75 |
| Adidas Power Soccer 98 | 95 |
| Agile Warrior | 150 |
| Air Combat | 150 |
| Airnouts | 295 |
| Akuji | 225 |
| Alien Resurrection | 395 |
| Alien Trilogy | 125 |
| Alien vs Predator | 395 |
| All Star Tennis 99 | 195 |
| Allied General | 395 |
| Alone in the Dark | 125 |
| Alundra | 195 |
| Andretti Racing | 150 |
| Ape Escape | 350 |
| Apocalypse | 125 |
| Aquanauts Holiday | 95 |
| Arcade Greatest Hits 2 | 150 |
| Area 51 | 225 |
| Ark of Time | 150 |
| Armoured Core | 95 |
| Asteriods | 350 |




| | |
|---|---|
| Asterix | 395 |
| Asteroids | 225 |
| Ataris Arcades Greatest Hits | 150 |
| Attack of the Saucerman | 225 |
| Azure Dreams | 225 |
| Battle Arena Toshinden 3 | 125 |
| Battlesport | 75 |
| Battlestation | 225 |
| Beatmania | 395 |
| Blasto | 150 |
| Blaze & Blade | 350 |
| Blazing Dragons | 150 |
| Bloodlines | 195 |
| Bloody Roar | 150 |
| Bloody Roar 2 | 295 |
| B-Movie | 75 |
| Bomberman Fantasy Racing | 195 |
| Bomberman World | 195 |
| Brahma Force | 95 |
| Breath of Fire 3 | 225 |
| Brian Lara Cricket | 350 |
| Broken Helix | 95 |
| Broken Sword | 150 |
| Broken Sword 2 | 250 |
| Brunswick Bowling | 395 |
| Bugs Bunny | 395 |
| Bushido Blade | 95 |
| Bust A Groove | 295 |
| Bust A Move 2 | 195 |
| Bust A Move 3 | 295 |
| Bust A Move 4 | 350 |
| Buster & Beanstalk | 350 |
| C&C | 195 |
| C&C Red Alert | 195 |
| C&C Retaliation | 225 |
| C3 Racing | 225 |
| Caesars Palace | 395 |
| Caesars Palace 2 | 395 |
| Capcom Generation 2 | 350 |
| Cardinal Syn | 75 |
| Carmageddon 2 | 375 |
| Casper | 195 |
| Castlevania | 250 |
| Castrol Honda Superbike | 350 |
| Centipede | 150 |
| Championship Motocross | 375 |
| Vigilan | 395 |
| Xena Warrior Pr | |

| | |
|---|---|
| Chessmaster 3D | 395 |
| Chill | 95 |
| China | 350 |
| Chronicles of the Sword | 150 |
| Circuit Breakers | 225 |
| City of the Lost Children | 150 |
| Civilization 2 | 295 |
| Colin McRae Rally | 195 |
| Colony Wars | 95 |
| Colony Wars Vengeance | 150 |
| Constructor | 225 |
| Cool Boarders | 195 |
| Cool Boarders 2 | 195 |
| Cool Boarders 3 | 295 |
| Courier Crisis | 150 |
| Crash Bandicoot | 150 |
| Crash Bandicoot 2 | 195 |
| Crash Bandicoot 3 | 350 |
| Croc | 195 |
| Croc 2 | 395 |
| Crow City of Angels | 150 |
| Crusader No Remorse | 75 |
| Crypt Killer | 95 |
| Cyber Tiger | 395 |
| Cyberia | 75 |
| D | 150 |
| Dark Forces | 295 |
| Darklight Conflict | 95 |
| Darkstalkers | 95 |
| Darkstalkers 3 | 150 |
| Davis Cup Tennis | 150 |
| Dead or Alive | 150 |
| Deathtrap Dungeon | 150 |
| Destrega | 350 |
| Destruction Derby | 125 |
| Destruction Derby 2 | 150 |
| Devils Deception | 150 |
| Devils Dice | 225 |
| Diablo | 195 |
| Die Hard Trilogy | 195 |
| Dino Crisis | 395 |
| Discworld 2 | 195 |
| Discworld Noir | 375 |
| Disneys Magical Tetris | 375 |
| Divers Dream | 195 |
| Doom | 150 |
| Dragon Ball Final Bout | 395 |
| Dragon Heart | 150 |
| Dreams | 195 |
| Driver | 350 |
| Duke Nukem 3D | 195 |
| Duke Nukem Time 2 Kill | 195 |
| Earthworm Jim 2 | 150 |
| Eartworm Jim 3D | 375 |
| ESPN Extreme Games | 295 |
| Everybodys Golf | 295 |
| Extreme Snowbreak | 95 |
| F.A Premier League Manager | 395 |
| F.A. Premier League Star | 350 |
| FA Manager | 295 |
| Fifa 2000 | 395 |
| FIFA 96 | 75 |
| FIFA 97 | 95 |
| FIFA 98 | 125 |
| FIFA 99 | 350 |
| Fifth Element | 95 |
| Fighting Force | 195 |
| Final Doom | 225 |
| Final Fantasy 7 | 150 |
| Final Fantasy 8 | 395 |
| Fishermans Bait | 395 |
| Formula 1 98 (Sony) | 350 |
| Formula Karts | 95 |
| Formula One | 95 |
| Formula One 97 | 125 |
| Gex 3 Deep Cover | 250 |
| Gex 3D | 195 |
| Ghost in the Shell | 150 |
| Global Domination | 195 |
| Glover 1 | 375 |
| Golf Pro | 350 |
| G-Police 2 | 295 |
| Gran Turismo | 195 |
| Grand Theft Auto | 195 |
| Grand Theft Auto 2 | 375 |
| Grand Theft Auto London | 195 |
| Granstream Saga | 295 |
| Grudge Warriors | 350 |
| Guardian Crusade | 295 |
| Guardian Heroes | 225 |
| Gungage | 195 |
| Gunship 2000 | 150 |
| Hard Edge | 295 |
| Heart of Darkness | 125 |
| Hi Octane | 75 |
| Hot Wheels Turbo Racing | 350 |

| | |
|---|---|
| Hugo | 195 |
| Hugo 2 | 350 |
| Hyper Match Tennis | 150 |
| Impact Racing | 95 |
| In the Hunt | 95 |
| Independence Day | 150 |
| Indiana Jones | 395 |
| Indy 500 | 150 |
| Int. Motocross X | 225 |
| Int. Superstar Soccer 98 | 150 |
| Int. Superstar Soccer DeLuxe | 95 |
| Int. Superstar Soccer Pro | 75 |
| Int. Track & Field | 125 |
| Jeremy McGrath Cross 2000 | 395 |
| Jeremy McGrath Supercross 98 | 225 |
| Jersey Devil | 125 |
| Jet Raider | 95 |
| Jimmy White's Cueball 2 | 375 |
| Joe Blow | 225 |
| Johnny Bazookatone | 95 |
| Jonah Lomu Rugby | 250 |
| Judge Dredd | 225 |
| Jumping Flash! | 95 |
| Jumping Flash! 2 | 95 |
| Jupiter Strike | 75 |
| Jurassic Park the Lost World | 150 |
| Kagero Deception 2 | 295 |

| | |
|---|---|
| Marvel Super Heroes vs Street | 350 |
| Master of Monsters | 350 |
| Mechwarrior 2 | 150 |




| | |
|---|---|
| Medal of Honor | 375 |
| Medievil | 125 |
| Mega Man 8 | 225 |
| Mega Man Battle & Chase | 225 |
| Mega Man Legends | 350 |
| Mega Man X3 | 295 |
| Mega Man X4 | 350 |
| Men in Black | 150 |
| Messiah | 375 |
| Metal Gear Solid | 350 |
| Metal Gear Solid Add On | 225 |
| Michael Owen WLS 99 | 150 |

| | |
|---|---|
| Namco Museum vol. 4 | 250 |
| Namco Museum vol. 5 | 250 |
| Nascar 2000 | 395 |
| Nascar 98 | 125 |
| Nascar 99 | 250 |
| NBA Basketball 2000 | 350 |
| NBA Fastbreak | 75 |
| NBA In the Zone 2 | 95 |
| NBA In the Zone 99 | 125 |
| NBA Jam Extreme | 95 |
| NBA Jam T.E. | 95 |
| NBA Live 2000 | 375 |
| NBA Live 96 | 75 |
| NBA Live 97 | 95 |
| NBA Live 98 | 95 |
| NBA Live 99 | 150 |
| NBA Pro 98 | 95 |
| NBA Pro 99 | 95 |
| Need for Speed | 150 |
| Need for Speed 2 | 250 |
| Need for Speed 3 | 225 |
| Need for Speed 4 | 350 |
| NHL 2000 | 395 |
| NHL 99 | 150 |
| NHL 99 Pro | 250 |
| NHL Championship 2000 | 350 |
| NHL Face Off 99 | 150 |

## Begagnathandel

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, Nintendo64- och Dreamcast-spel.

Av det begagnade försäljningspriset betalar vi:

**50% VID INKÖP**

**60% VID INBYTE**

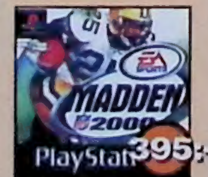
T ex: Du får för ditt NHL 2000 (PSX) 50% av 395kr = 197,50 kr kontant eller 60% av 395 kr = 237 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna.

Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

| | |
|---|---|
| Kart Duel 2 | 150 |
| Kensai | 225 |
| Killing Zone | 75 |
| King of Fighters 95 | 225 |
| Kings Field | 95 |
| Kingsley | 350 |
| KKND Krossfire | 225 |
| Klonoa | 195 |
| Knock Out Kings | 250 |
| Knock Out Kings 2000 | 395 |
| Krazy Ivan | 75 |
| Kula World | 250 |
| Kurushi | 150 |
| Kurushi 2 | 295 |
| Legacy of Kain 2 Soul Reaver | 295 |
| Legacy of Kain Blood Omen | 195 |
| Legend | 250 |
| Legend of Kartia | 295 |
| Lego Racers | 395 |
| Lego Rock Raiders | 395 |
| Lemmings 3D | 150 |
| Lemmings Collection | 195 |
| Lethal Enforcers | 150 |
| Libero Grande | 125 |
| Lifeforce Tenka | 95 |
| Little Big Adventure | 95 |
| Live Wire | 250 |
| LMA Manager | 395 |
| Loaded | 75 |
| Lone Soldier | 125 |
| Lost Vikings 2 | 150 |
| Lucky Luke | 295 |
| Madden 99 | 150 |
| Madden NFL 2000 | 350 |
| Magic Carpet | 95 |
| Magic the Gathering | 195 |
| Marvel Super Heroes | 350 |

| | |
|---|---|
| Mickeys Wild Adventure | 195 |
| Micro Machines V3 | 195 |
| Millenium Solider | 375 |
| Missile Command | 295 |
| Mission Impossible | 350 |
| MK Special Forces | 375 |
| Monaco Grand Prix 2 | 195 |
| Monkey Hero | 225 |
| Monopoly | 395 |
| Monster Seed | 350 |
| Mortal Kombat 4 | 225 |
| Mortal Kombat Mythologies | 125 |
| Mortal Kombat Trilogy | 195 |
| Moto Racer | 125 |




| | |
|---|---|
| Moto Racer 2 | 295 |
| Motorhead | 95 |
| Motormash | 75 |
| Mr Domino | 95 |
| Mulan Story | 250 |
| Music | 225 |
| Music 2000 | 375 |
| Myst | 250 |
| Nagano Winter Olympics | 95 |
| Namco Museum vol. 1 | 250 |
| Namco Museum vol. 2 | 250 |
| Namco Museum vol. 3 | 250 |

| | |
|---|---|
| Nightmare Creatures | 150 |
| Ninja | 150 |
| No Fear Downhill Mountainbikin | 395 |
| Novastorm | 75 |
| Nuclear Strike | 195 |
| Oddworld 1 Abes Oddysee | 125 |
| Oddworld 2 Abes Exoddus | 125 |
| Olympic Games | 225 |
| Omega Boost | 225 |
| One | 95 |
| Overblood | 95 |
| Overblood 2 | 395 |
| Overboard | 195 |
| Pacman World | 350 |
| Pandemonium | 150 |
| Pandemonium 2 | 195 |
| Panzer General | 395 |
| Parappa the Rapper | 125 |
| Pax Corpus | 95 |
| Penny Racers | 150 |
| PGA Tour Golf 96 | 95 |
| PGA Tour Golf 97 | 125 |
| PGA Tour Golf 98 | 195 |
| Pitfall 3D | 150 |
| Plane Crazy | 350 |
| Player Manager | 250 |
| Player Manager 98/99 | 350 |
| Pocket Fighters | 150 |
| Pool | 95 |
| Point Blank | 295 |
| Point Blank + Pistol | 450 |
| Point Blank 2 | 350 |
| Pong | 350 |
| Pool Hustler | 250 |
| Pop & Pop | 350 |
| Populous the Beginning | 250 |
| Porsche Challenge | 95 |

| | |
|---|---|
| Poy Poy 2 | 250 |
| Premier Manager 98 | 150 |
| Premier Manager 99 | 250 |
| Primal Rage | 95 |
| Prime Goal | 95 |
| Prince Naseem Boxing | 395 |
| Pro 18 the World Open Golf | 195 |
| Pro Pinball | 150 |
| Pro Pinball Big Race USA | 150 |
| Pro Pinball Timeshock | 150 |
| Project Overkill | 150 |
| Psybadek | 95 |
| Puchi Carat | 350 |
| Qbert | 225 |
| Quake 2 | 395 |
| Quake 2 | 395 |
| R4 Ridge Racer Type 4 | 250 |
| R4 Ridge Racer Type 4 + JogCon | 495 |
| Rage Racer | 195 |
| Raging Skies | 95 |
| Rainbow Six | 375 |
| Rally Cross | 150 |
| Rally Cross 2 | 250 |
| Rampage World Tour | 295 |
| Rampage World Tour 2 | 395 |
| Rapid Racer | 95 |
| Rascal | 95 |
| Rat Attack | 195 |
| Rayman | 195 |
| Rayman 2 | 395 |
| RC Stunt Copter | 350 |
| Re Volt | 225 |
| Real Bout Fatal Fury | 150 |
| Rebel Assault 2 | 195 |
| ReLoaded | 150 |
| Resident Evil | 195 |
| Resident Evil 2 | 150 |
| Resident Evil Directors Cut | 195 |
| Retro Force | 250 |
| Revolution X | 75 |
| Ridge Racer Revolution | 95 |
| Risk | 395 |
| Riven Myst 2 | 295 |
| Road Rash | 125 |
| Road Rash 3D | 195 |
| Robotron X | 75 |
| Rock n Roll Racing 2 | 195 |
| Roll Cage | 250 |
| Ronin Blade | 375 |
| R-Type Delta | 350 |
| Rugrats | 250 |
| Running Wild | 250 |
| Sampras Extreme Tennis | 350 |
| Samurai Showdown 3 | 150 |
| San Fransisco Rush | 150 |
| Sesame Street | 350 |
| Shadow Master | 75 |
| Shadowman | 225 |
| Shanghai True Valor | 350 |
| Shellshock | 95 |
| Silent Hill | 395 |
| Sim City 2000 | 395 |
| Sled Storm | 395 |
| Small Soldiers | 150 |
| Smash Court Kournokova | 350 |
| Smash Court Tennis | 295 |
| Smurfs | 395 |
| Snow Racer 98 | 95 |
| Soulblade | 95 |
| South Park | 395 |
| Soviet Strike | 150 |
| Speed Freaks | 225 |
| Spice World | 125 |
| Spider | 95 |
| Sports Car GT | 250 |
| Spot Goes to Hollywood | 150 |
| Spyro 2 | 350 |
| Spyro the Dragon | 225 |
| Star Gladiator | 95 |
| Star Ocean | 395 |
| Star Wars Episode 1 | 395 |
| Star Wars Masters of Teräs Käs | 195 |
| Street Fighter 2 Collection | 195 |
| Street Fighter 2 Collection 2 | 395 |
| Street Fighter Alpha 2 | 195 |
| Street Fighter Alpha 3 | 395 |
| Street Fighter Collection 2 | 395 |
| Street Fighter Ex+@ | 95 |
| Street Racer | 95 |
| Street Skater | 395 |
| Striker 96 | 95 |
| Suikoden | 195 |
| Super Pang Collection | 250 |
| Super Puzzle Fighter 2 Turbo | 250 |
| Swagman | 75 |
| Syndicate Wars | 95 |

| | |
|---|---|
| Syphon Filter | 350 |
| Tai Fu | 195 |
| Tarzan | 350 |
| Tekken | 95 |
| Tekken 2 | 125 |
| Tekken 3 | 195 |
| Ten Pin Alley | 350 |
| Tenchu | 195 |
| Tennis Arena | 195 |
| Test Drive 4 | 150 |
| Test Drive 4X4 | 250 |
| Test Drive 5 | 225 |
| Test Drive Off Road | 195 |
| Tetris Plus | 395 |
| Theme Hospital | 195 |
| Theme Park | 295 |
| This is Football | 350 |
| Three Lions Football | 150 |
| Tiger Woods 99 | 295 |
| Time Crisis | 195 |
| Time Crisis + Pistol | 450 |
| Toca Touring Car | 150 |
| Toca Touring Car 2 | 195 |
| Tokyo Highway Battle | 150 |
| Tomb Raider | 125 |
| Tomb Raider 2 | 150 |
| Tomb Raider 3 | 195 |
| Tombi | 150 |
| Tommi Mäkinen Rally | 195 |
| Tomorrow Never Dies | 395 |
| Tony Hawk Pro Skater | 395 |
| Top Gun | 150 |
| Total Drivin | 125 |
| Total NBA 97 | 75 |
| Total NBA 98 | 75 |
| Transport Tycoon | 295 |
| Trap Runner | 250 |




| | |
|---|---|
| Tricky Sliders | 350 |
| Triple Play Baseball 2000 | 375 |
| Twisted Metal | 250 |
| Twisted Metal 2 World Tour | 295 |
| UEFA Champions League 99 | 350 |
| UEFA Striker | 350 |
| V 2000 | 75 |
| Vandal Hearts | 195 |
| War Games | 150 |
| War Gods | 95 |
| Warcraft 2 | 195 |
| Warhammer Dark Omen | 225 |
| Warzone 2100 | 295 |
| V-Ball | 195 |
| WCW vs Nitro | 225 |
| WCW vs NWO Thunder | 350 |
| WCW vs the World | 295 |
| Victory Boxing 2 | 195 |
| Viewpoint | 95 |
| Wild Arms | 250 |
| Wing Commander 3 | 75 |
| Wing Over | 150 |
| Wing Over 2 | 350 |
| Wipe Out | 95 |
| Wipe Out 2097 | 150 |
| Wipe Out 3 | 350 |
| Virtua Pool | 225 |
| Virus | 150 |
| Viva Football | 125 |
| VMX Racing | 295 |
| World Cup 98 | 95 |
| Worms | 195 |
| Worms Armageddon | 395 |
| V-Rally | 95 |
| V-Rally 2 | 350 |
| V-Rally Platinum | 95 |
| Wu Tang | 395 |
| WWF Attitude | 350 |
| WWF Warzone | 250 |
| X-Com 2 Terror From the Deep | 350 |
| X-Com Enemy Unknown | 195 |
| Xena Warrior Princess | 395 |
| X-Files | 350 |
| XGames Pro Boarder ESPN | 195 |
| X-Men | 195 |
| X-Men vs Street Fighter | 250 |
| YoYos Puzzle Park | 225 |

# störst och billigast i norden! öppet: vard 10-19 lörd 11-15

## PSX Tillbehör




| | | |
|---|---|---|
| Action Replay Datel | 150 | 40 |
| Action Replay Profess Dat | 395 | 150 |
| Action Replay Äldre Modell | 95 | 50 |
| Adapter Gun Con | 50 | 25 |
| Antennkabel Multi Ej Orig | 95 | 15 |
| GX Converter | 225 | 50 |
| HK Analog Original PSX | 95 | 50 |
| HK Dual Shock Ej Original | 125 | 50 |
| HK Dual Shock PSX | 225 | 100 |
| HK Negcon PSX | 150 | 50 |
| HK Original PSX | 95 | 25 |
| HK Resident Evil PSX | 95 | 50 |
| JS Alla Modeller PSX | 150 | 50 |
| JS Namco Fighting Stick | 395 | 150 |
| Link Kabel | 75 | 25 |
| Minneskort 1080 Block | 350 | 120 |
| Minneskort 120 Block | 150 | 50 |
| Minneskort 15 Block. Kopia | 85 | 30 |
| Minneskort 240 Block | 195 | 60 |
| Minneskort 360 Block | 250 | 100 |
| Minneskort 480 Block | 295 | 100 |
| Minneskort 720 Block | 325 | 150 |
| Minneskort Original | 95 | 30 |
| Multi Tap | 195 | 100 |
| Mus | 150 | 80 |
| Pistol G-Con 45 | 195 | 80 |
| Pistol. Erazer Gun Scorpion | 150 | 50 |
| Pistol. Real Arcade L Gun | 395 | 150 |
| Pistol. Övriga modeller | 95 | 30 |
| RGB-kabel | 95 | 25 |
| Ratt. Mad Catz Dual Shock | 550 | 250 |
| Ratt. Mad Catz Äldre Mod | 395 | 150 |
| Ratt. Övriga Modeller | 250 | 60 |
| X-Tender | 50 | 10 |

Postorder

**NY Katalog**

Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss.

info@nordicgames.com

## Nintendo64




| | |
|---|---|
| 1080 | 350 |
| Aero Fighter Assault | 195 |
| Aero Gauge | 195 |
| Air Border 64 | 195 |
| All Star Baseball 2000 | 450 |
| All Stars Baseball 99 | 295 |
| All Stars Tennis 99 | 450 |
| Banjo Kazoole 3D | 350 |
| Beetle Adventure Racing | 250 |
| Bio Freaks | 150 |
| Blast Corps | 150 |
| Body Harvest | 195 |
| Bomberman 64 | 150 |
| Bomberman Hero | 295 |
| Buck Bumble | 295 |
| Bust A Move 2 | 250 |
| Bust A Move 3 | 295 |
| C&C 64 3D | 495 |
| Californa Speed | 450 |
| Carmageddon 2 | 450 |
| Castlevania Legends | 450 |
| Centre Court Tennis | 350 |
| Chameleon Twist | 195 |
| Chameleon Twist 2 | 395 |
| Charlys Blast Challenge | 350 |
| Chopper Attack | 195 |
| Clayfighter 63 ® | 195 |
| Cruisin USA | 275 |
| Cruisin World | 350 |
| Cyber Tiger | 450 |
| Dark Rift | 195 |
| Diddy Kong Racing | 350 |
| Donkey Kong 64 + Mem.Exp | 650 |
| Doom 64 | 150 |
| Dual Heroes | 195 |
| Duke Nukem 3D | 195 |
| Duke Nukem Zero Hour | 495 |
| Extreme G | 195 |
| Extreme G2 | 295 |
| F-Zero X | 250 |
| F1 Pole Position | 150 |
| F1 World Grand Prix | 250 |
| F1 World Grand Prix 2 | 450 |
| FIFA 64 | 150 |
| FIFA 98 | 350 |
| FIFA 99 | 395 |
| Fighters Destiny | 150 |
| Flying Dragon | 450 |
| Forsaken | 150 |
| GASP | 195 |
| GT 64 World Championship | 195 |
| Gex 2 Enter the Gecko | 250 |
| Glover | 275 |
| Goldeneye 007 | 350 |
| Hexen | 195 |
| Holy Magic Century | 250 |
| Hot Wheels Turbo Racing | 450 |
| Hybrid Heaven | 495 |
| Iggys Reckin Balls | 150 |
| Int. Superstar Soccer 64 | 125 |
| Int. Superstar Soccer 98 | 195 |
| Jet Force Gemini | 495 |
| Killer Instinct Gold | 195 |
| Knife Edge | 195 |
| Knock Out Kings 2000 | 450 |
| Kobe Bryant NBA Basket | 150 |
| Lamborghini Challenge | 150 |
| Lego Racers | 495 |
| Looney Tunes Space Race | 495 |
| Lylat Wars | 195 |
| Lylat Wars + Rumble Pack | 250 |
| Mace | 195 |
| Madden 64 | 195 |
| Madden 99 | 250 |
| Mario Golf | 495 |
| Mario Kart 64 | 350 |
| Mario Party | 495 |
| Micro Machines 64 Turbo | 475 |
| Milos Astro Lanes | 395 |
| Mischief Makers | 195 |
| Mission Impossible | 195 |
| Monaco GP Racing Sim | 450 |
| Mortal Kombat 4 | 350 |
| Mortal Kombat Mythologies | 195 |
| Mortal Kombat Trilogy | 250 |
| Multi Racing Championship | 250 |
| Mystical Ninja | 350 |
| Mystical Ninja 2 | 450 |
| NBA Hangtime | 150 |
| NBA Jam 99 | 195 |
| NBA Live 2000 | 450 |
| NBA Live 99 | 250 |
| NBA Pro 98 | 195 |
| NBA Pro 99 | 450 |
| NFL Quarterback Club 98 | 150 |
| NFL Quarterback Club 99 | 250 |
| NHL 99 | 250 |
| NHL Breakaway 98 | 150 |
| NHL Breakaway 99 | 195 |
| NHL Pro 99 | 450 |
| Nagano Winter Olympics | 150 |
| Nascar 99 | 250 |
| Off Road Challenge | 195 |
| Olympic Hockey | 150 |
| Penny Racers | 295 |
| Pilotwings 64 | 195 |
| Premier Manager | 450 |
| Quake 2 | 450 |
| Quake 64 | 250 |
| Rampage 2 Universal Tour | 450 |
| Rampage World Tour | 350 |
| Rayman 2 | 495 |
| Re Volt | 450 |
| Robotron X | 150 |
| SCARS | 195 |
| San Fransisco Rush | 195 |
| San Fransisco Rush 2 | 395 |
| Shadowgate 64 | 450 |
| Shadowman | 450 |
| Snowboard Kids | 350 |
| South Park | 495 |
| Space Station Silicon Valley | 250 |
| Star Shot Space Circus Fever | 250 |
| Star Wars Episode 1: Racer | 495 |
| Star Wars Rogue Squadron | 350 |
| Star Wars Shadows of the Emp | 295 |
| Super Mario 64 | 150 |
| Superman 3D | 395 |
| Tetris 64 | 395 |
| Tetrisphere | 195 |
| The New Tetris 64 | 450 |
| Tonic Trouble | 450 |
| Top Gear Overdrive | 250 |
| Top Gear Rally | 195 |
| Turok | 195 |
| Turok 2 Seeds of Evil | 350 |
| Twisted Edge Snowboard | 395 |
| V-Rally Edition 99 | 195 |
| Vigilante 8 | 495 |
| Virtua Pool | 450 |
| Virtual Chess | 395 |
| WCW vs NWO Revenge | 395 |
| WCW vs NWO World Tour | 350 |
| WCW vs Nitro | 350 |
| WWF Attitude | 525 |
| WWF Warzone | 295 |
| Waialae Country Club Golf | 295 |
| War Gods | 150 |
| Wave Race 64 | 195 |
| Wayne Gretzky Hockey | 150 |
| Wayne Gretzky Hockey 98 | 150 |
| Wetrix | 150 |
| Wipe Out 64 | 250 |
| World Cup 98 | 195 |
| Yoshis Story | 395 |
| Zelda the Ocarina of Time | 350 |




## Basenheter

595:-

*I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, strömsladd, scart/antennkablar och manualer. Vi köper inte in Playstationbasar av modell 1002.*

| | | |
|---|---|---|
| Dreamcast Jap inkl. kab | 1500 | 600 |
| Dreamcast PAL | 2250 | 1500 |
| Game Gear | 250 | 80 |
| Gameboy Color | 595 | 300 |
| Gameboy Pocket | 195 | 80 |
| Gameboy Standard | 150 | 50 |
| Jaguar | 250 | 50 |
| Jaguar CD | 295 | 100 |
| Master System | 95 | 25 |
| Multimega | 495 | 150 |
| Nintendo | 295 | 100 |
| Nintendo 64 | 650 | 400 |
| Playstation | 795 | 500 |
| Sega 32X | 95 | 25 |
| Sega MegaCD 1 | 150 | 50 |
| Sega MegaCD 2 | 150 | 50 |
| Sega Megadrive 1 | 195 | 50 |
| Sega Megadrive 2 | 195 | 50 |
| Sega Saturn | 495 | 200 |
| Super Nintendo | 350 | 150 |

## Dreamcast

### PAL Spel

| | |
|---|---|
| Blue Stinger | 450 |
| Buggy Heat | 450 |
| Dynamite Cop 2 | 450 |
| House of the Dead 2 | 450 |
| House of the Dead 2 + Pistol | 695 |
| Hydro Thunder | 395 |
| Incoming | 450 |
| Marvel vs Capcom | 495 |
| Millenium Solider | 450 |
| Monaco GP 2 | 395 |
| Mortal Kombat Gold | 450 |
| NBA 2000 | 395 |
| NFL Quarterback Club 2000 | 395 |
| Pen Pen Tri Icelon | 450 |
| Plasma Sword | 450 |
| Power Stone | 450 |
| Ready to Rumble Boxing | 450 |
| Red Dog | 450 |
| Sega Bass Fishing + spö | 650 |
| Sega Rally 2 | 450 |
| Snow Surfers | 450 |
| Sonic Adventure | 450 |
| Speed Devils | 450 |
| Suzuki Allstar Racing | 450 |
| Tokyo Highway Challenge | 450 |
| Toy Commander | 450 |
| Trick Style | 450 |
| UEFA Striker | 495 |
| Virtua Fighter 3tb | 395 |
| Worms Armageddon | 495 |

### Tillbehör

| | | |
|---|---|---|
| Handkontroll | 250 | 60 |
| Joystick | 595 | 250 |
| Keyboard | 250 | 80 |
| Ratt | 650 | 300 |
| Scartkabel | 195 | 50 |
| Vibration Pack | 225 | 60 |
| VMS Minneskort | 250 | 60 |

*ring för köp & sälj priser på import titlar*

**20 kr Rabatt**

på alla Internetorder

gäller t o m 99 12 31

## GB Color




| | |
|---|---|
| F1 World Grand Prix | 275 |
| Game & Watch Gallery 2 | 275 |
| Klustar | 275 |
| Legend of the River King | 275 |
| Pocket Bomberman | 275 |
| Quest for Camelot | 275 |
| Sylvester & Tweety | 275 |
| Tetris DeLuxe | 275 |
| Top Gear Rally Pocket | 275 |
| Zelda DX | 275 |

*vi betalar 100 kr för alla dina gamla GB Color spel.*

## Gratisprodukter

**Beställt 3 eller fler spel?**

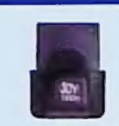
**- Välj en av dessa produkter**

***utan extra kostnad***

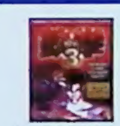
*Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat.*



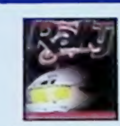

Forsaken
PSX värde 129:-



Rumble Pack Jtech
N64 värde 129:-



Tekken 3 Guide
PSX värde 199:-




Int. Rally Champ
PC värde 169:-



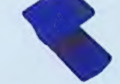

Minne 4x
N64 värde 149:-



Beauty & the Beast
PC värde 49:-



Minnesk Joytech
PSX värde 99:-



Light Magnifier
GBC värde 99:-

*Reservation för prisändringar.*

*Surfa in på vår hemsida på adress www.nordicgames.com för en utförligare och ständigt uppdaterad lista.*

**Så här BYTER/SÄLJER du dina spel.**

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 6
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pe
till andra spel, ange vilka.
använder den prislista som är aktuell när

TO SAVE THE FUTURE, SHE MUST FACE HER PAST.

# TOMB RAIDER THE LAST REVELATION™

EIDOS